

PS3 专辑

VOL.9

PS3 SPECIAL

电子音像出版社

PS3专辑

VOL.9 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩

[信息集结]

2 神机情报站
12 PSN 近期下载推荐
15 PS3 新作发售表
16 神机 Q&A
18 五一高清平板电视动态及导购



[特企集结]

PlayStation，Move！——迈入主流世界的魔棒 24
EA 的 PS3 路线图 30
从世外桃源到奥林匹斯——PS3 极限潜能探秘 38
蓝光最强画质TOP 100（下） 45

[劲作集结]

52 白骑士物语 光与暗的觉醒
54 异世纪传说R
58 辐射 新维加斯
62 幽灵行动 未来战士
65 奖杯攻略





[攻略集结]

瑞奇与叮当 未来时空裂缝 88
战神III 109
如龙4 传说的继承者 129
暴雨 159
魔塔大陆3 173
星之海洋4 国际版 199
战神III 艺术珍藏 232



主　　编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：(0531)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2010年4月第一版
印　　次：2010年4月第一次印刷
印　　张：17.5
印　　数：0001-3500册
字　　数：400千字
出版日期：2010年4月
定　　价：36.00元
ISBN 978-7-89476-382-2

2010年游戏开发者大会于当地时间3月9日~13日期间在旧金山Moscone Center举办，在展会首日，SCE选择在"The Concourse"会展中心举办了新闻发布会，正式公布了PS3体感控制器的详情。

PS3体感控制器的正式定名为"PlayStation Move"，除了之前公布的主手柄外，还有一个副手柄，使其看起来更像Wii的手柄。副手柄带有类比摇杆，相当于Wii的双节棍手柄。玩家如果不愿意多花钱，也可以使用普通PS3手柄替代副手柄，PS3手柄的类比摇杆和内置六轴感应功能与Move副手柄的功能相同。据称这款副手柄的正式定名为"导航手柄"(Navigation Controller)。

PS Move预计将于今年秋季发售，届时将会推出多种套装，其中包含Move手柄、PS Eye摄像头和一套游戏的标准套装售价肯定会低于100美元。对于已经拥有PS Eye的玩家，可以选购零卖的Move。索尼也计划推出Move全套设备与PS3主机同捆的完全套装。

PlayStation Move完全解析

PlayStation Move

尺寸：200mm×46mm 重量：145克

■除了经典的□△○×键外，正中间还有一个硕大的"Move键"，这将会是Move最经常使用的动作键。
■底部食指部位的扳机键更名为T键。
■Select与Start键位于Move手柄的两侧。


正面


背面


左侧面


右侧面

Navigation Controller

尺寸：138mm×42mm 重量：95克

■除了类比摇杆与十字键外，副手柄上也有PS键和○×键。
■背部是与PS3手柄左部相同的L1、L2键。




背面


正面

Move的技术原理



PS Move的设计者Rick Marks表示，索尼研发体感控制技术已有10年，在过去那么多年里，尝试了3D摄像头、超声波、电磁感应器等各种技术，最后还是认为目前Move所使用的技术最合适。PS Move需要与PS Eye摄像头配合使用，摄像头通过手柄顶部的发光圆球确定其在三维空间中的位置。游戏开发者可以根据游戏进行过程中的情况改变光球的颜色。PS Eye可以同时识别电视机前的4个Move手柄，所以最多可以同时4人进行游戏，但如果是需要同时使用Move手柄和副手柄的游戏，就只能同时两人玩。

Move手柄内部有一个三轴陀螺仪、一个三轴加速器以及一个地球磁场感应器，再加上PS Eye摄像头的空间定位，能够将Move手柄的任何操作细节1:1地还原到游戏中。该手柄也内置了振动功能，使用内置充电电池，通过蓝牙与PS3同步。PS Move有极高的响应速度，可以将延迟控制到1帧以内，这已经是与标准DualShock3手柄大体相等的速度，所以可以应用于对操作精度与速度有很高要求的核心向游戏。Move的动作感应运算是由CELL处理器中的一个SPE协处理器负责的，就算是同时4个手柄的运算也只需使用一个SPE，不过这样会导致延迟加剧，因此索尼鼓励玩家同时使用两个Move，不过对于更需要多人玩的聚会型游戏，由于对感应速度没有太高的要求，所以4人玩也不会有大问题。

Move部分首发游戏概要

索尼宣布目前已经有36家第三方游戏发行商加盟PS Move，涵盖了绝大多数的主要厂商。

据称为PS Move开发游戏非常简单。首发游戏的数量目前并未确定，不过在GDC会场提供试玩的几款新作都是计划在首发期间发售，包括体育游戏合集《体育冠军》、类似于《EyeToy》的《体感聚会》、街头格斗游戏《体感斗士》等。预计到2011年3月31日之前至少会推出20款PS Move的专用游戏。

另外还有大量其他游戏将会有利用Move操作的模式，目前能够确定的只有《海豹突击队4》、《EyePet》和《玩具总动员3》。

射击

The Shoot



游戏标题中的"Shoot"除了射击的意思外，也有"拍电影"的含义，本作就是要让玩家置身于各种题材的电影场景中。Move手柄就是你的光枪，扣动食指部位的扳机键即可射击。虽然无法在场景中自由移动，不过可以左右倾斜身体躲避敌人的射击。游戏过程中可以收集多种升级物品，瞄准屏幕上方或下方即可使用。

滑行者

Slider



一款题材十分新颖的游戏，玩家可以选择Tobio或者形象与春丽有些相似的Karin，在东京和香港的街头用办公椅飞速前进。从斜坡上滑下的过程中，可以跳跃、踢腿，途中悬浮着大量的钞票可以收集。使用一个Move手柄就可以操作，上下晃动手柄可以奔跑助推办公椅加速前进，而左右移动即为转向，按动作键可以旋转，排除挡道的障碍物。

体感聚会

Move Party

类似于《EyeToy》的迷你游戏合集，游戏刚开始时，玩家首先要在镜头面前拍个大头贴，然后喊出自己的名字。这样在游戏中每次轮到玩家上场时，画面中就会出现玩家的头像并且叫出玩家的名字。目前公布的迷你游戏有捉虫游戏、理发游戏以及用风扇将小鸟吹到篮子里的游戏。



电视超明星

TV SuperStars

以各种电视节目为灵感，包括四种节目：时装表演、日本游戏节目、厨艺节目还有一种是玩家自己制定规则的DIY节目。游戏刚开始，先是通过摄像头将玩家的脸部扫描到游戏中。表情可以选择自然、高兴和愤怒，也可以选择发型和体型。在日本极限游戏节目中，有很多简短的动作挑战，比如在巨大的滚筒上狂奔、将自己弹射到空中，扭动Move让你的体姿与目标匹配。时装节目中，要到舞台上为观众献舞，根据画面中的动作提示进行舞蹈表演。



体育冠军

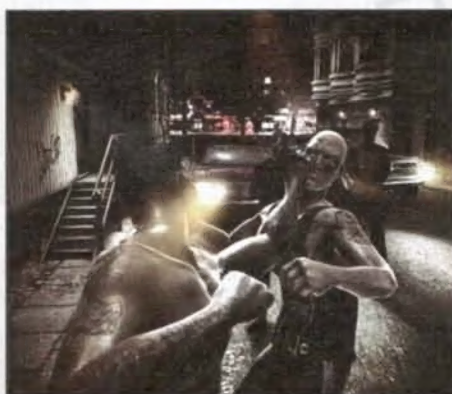
Sports Champions



相当于PS3的《Wii Sports》，收录了高尔夫、箭术、乒乓球、沙滩排球等运动，在体育项目外还有角斗士对决。角斗士对决中玩家扮演的是肌肉结实的Kid D，移动右手晃动手中的战锤，按住左手的一个键位，移动左手的盾牌抵挡敌人的进攻。该游戏中无需使用类比摇杆，Kid D会在场地中自动追逐对手。向上方甩动两个手柄，就可以跳跃，而在下落的过程中还可以继续做出攻击动作。对手即将被打倒时可以发动必杀技。

体感斗士

Motion Fighters



类似于Wii的拳击游戏，采用类似于电影《罪恶之城》的黑白+红色的颜色处理方式，是一个相当暴力的拳击游戏。本作利用了Move精确的动作捕捉功能，可以实现更多样的出拳动作，无论是直拳、勾拳还是强有力的上勾拳，都能模拟出准确的角度与出拳力道。将双手并拢靠在前方即为防守，倾斜双手即可躲闪。你还可以靠近对手，按Move手柄上的动作键与扳机键，然后以动作模拟的方式将其头部夹在腋下。将两个手柄从胸膛处往前推，就可以做出用头撞击的动作。将对方伤害到一定程度后，可以模仿暴力的终结技。

PS Move延迟现象调查

对于摄像头的动作捕捉，从玩家做出动作到画面中出现相同的动作，其间必定有一定的延迟。动作感应的延迟会极大地破坏游戏乐趣，尤其是对那些操作速度较快的传统游戏。虽然索尼宣称延迟程度会控制到1帧之内，但真实情况如何呢？英国Eurogamer网站对此进行了测试。根据其对索尼提供的DEMO进行的实际测算，延迟时间达到了133毫秒，如果按每秒60帧的帧率，相当于8帧的延迟程度。Eurogamer网站的专家认为，这样的延迟程度对于多数休闲游戏没什么问题，但是对于需要高精确度操作的传统游戏来说，其延迟程度显然是无法接受的。不过这毕竟只是对技术DEMO的测试，在最终游戏成品中可能会有所改进。另外附带一提的是，Eurogamer对微软"初生计划"的测试结果是延迟时间达到了200毫秒……

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

迈克尔·杰克逊游戏遗作独家登陆PS3

事件回放 3月16日，索尼宣布出资2亿美元，买断了2017年之前迈克尔·杰克逊10部相关作品的版权，其中除了专辑、DVD之外，还包括游戏产品。这是音乐产业历史上最高额的一笔授权费，尤其是对一位已故艺人而言。

在合同期限内，索尼将会推出过去30年来迈克尔·杰克逊的经典作品，还包括一些从未推出的混合版作品，以及一些全新曲目。据报道，其中首张专辑将于11月发售。之后还会推出《Bad》和《Thriller》的周年纪念版、一个DVD合集，以及一款迈克尔·杰克逊的游戏。

在迈克尔·杰克逊逝世前，曾参与开发了一款游戏，由他自己的制作公司MJJ Productions开发，可惜该作仅开发了数月，迈克尔·杰克逊就不幸辞世了。

有传闻称MJ在该作中以自己的形象登场，而且还为其录制了配音，并提供了他的热门歌曲。MJJ Productions的一位发言人说："我敢肯定这款游戏有发售的一天。迈克尔热爱游戏。"

背景解析 迈克尔·杰克逊是一位众所周知的忠实玩家，拥有数量令人惊叹的街机收藏，而且曾热情地参与了世嘉多部作品的制作，例如《月球漫步》、《太空频道5》等。作为迈克尔·杰克逊作品的主要发行商，索尼不久前曾在日本推出了《This is it》的PS3同捆套装，获得了强烈反响。作为迈克尔·杰克逊最后游戏遗作的这款神秘游戏将会是所有玩家兼MJ迷不可能错过的珍贵纪念。



PS3游戏平均质量最高

事件回放 日本《FAMI通》杂志发布的一份统计报告显示，截至2009年末《FAMI通》打分的所有主机游戏中，PS3游戏的平均得分最高，进入金殿堂的游戏比例超过了以往的任何一部主机。171款PS3游戏中，有71款进入金殿堂(32分以上，总分40分)，占45%。X360游戏的表现也不错，240款评分游戏中，104款进入金殿堂，占43.33%。Wii的257款评分游戏只有50款进入金殿堂，比例为19.46%。而PSP的金殿堂游戏比例为23.2%，NDS为17.14%。



▲FAMI通在Home中设立的空间，雕像为其狐狸吉祥物。

背景解析 统计欧美游戏媒体评分的Metacritic网站今年初曾发布2009年各平台游戏的评分统计，PS3游戏以明显优势位居第一，这次《FAMI通》的统计报告再次证实了PS3拥有最优质的游戏阵容。而且《FAMI通》这次的统计面向的是自从该杂志评分栏目开办以来的所有主机，是真正的"史上第一"。PS3有此佳绩的主要原因，除了优质游戏不断增多外，垃圾游戏较少也是一个重要因素。开发PS3游戏的高门槛让很多实力不足的小型开发商望而却步，这其实已经成为为PS3游戏质量把关的一道天然屏障。

PS3日本累计销量突破500万

日本Enterbrain于4月中旬发布其最新统计报告：PS3在日本的累计销量已经突破500万台，达到了一个新的里程碑。报告中指出，目前Wii的日本销量已经超过1000万台，而X360销量为130万台。掌机仍然是绝对主力，NDS累计销量3000万台，PSP为1400万台。

日本最畅销的3款PS3游戏分别是：《最终幻想XIII》(180万套)、《潜龙谍影4》(70.6万套)、《如龙4》(52.6万套)。



背景解析 虽然PS3的发展速度比PS2慢得多，但是目前已经走出了最困难的阶段，进入高速发展阶段。在日本游戏业界，500万台是一个重要的里程碑，2001年PS2就是在销量突破500万之后进入最快的销量增长阶段。今年春季PS3在日本的销售势头喜人，多次登上主机销量榜首，有500万的用户为基本保障，日本第三方将会更积极地为PS3开发大作，PS3的大作发售频率将会大大加快。

小岛秀夫机器人题材新作规划中

事件回放 《潜龙谍影》制作人小岛秀夫最近开通了自己的微博，并在微博中首次透露了下一个新作的消息。他说："我正在考虑我的下一款游戏，这个项目计划目前还没有到细节规划的阶段，但一切都在我的脑子里同步推进。"在同日发布的另外一则微博中，他说目前《潜龙谍影 和平行者》还有堆积如山的工作要做，但是他已经满脑子都是下一个游戏了。小岛秀夫并未在微博中透露该作详情，



不过提到了游戏中会有"机甲"出现。

另外在小岛的微博中，还透露了《潜龙谍影4》的一个小秘密——"Haven"的由来。这个创意其实来自他的儿子。当时小岛的儿子正在上小学，有一天他突然问道："爸爸，你知道世界上最小的国家是哪个吗？"小岛的儿子当时从新闻里看到了那个叫做"HavenCo"的全球最小国家，从儿子口中知道这件事后，小岛对该国进行了研究，并将其作为自己的新作创意。

背景解析 在《潜龙谍影 和平行者》完成后，小岛秀夫的Kojima Productions最大的新作项目就是《潜龙谍影 崛起》，不过小岛本人并不参与该作实际开发，他的主要精力应该会放在这次透露的新作。"机甲"这个题材有可能是《MGS》新作，也有可能是《终极地带》，或者是某个原创新作。之前小岛秀夫曾表示受到《现代战争2》的启示，有意从PSP重新转战家用机，开发真正的顶级大作，相信这款新作应该会有PS3的份。

《天剑》开发商已着手开发《鬼泣5》？

事件回放 不知不觉，《鬼泣4》发售至今已经有2年多，Capcom却一直没有公布续作计划。最近全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》报道了一则令人惊异的传闻：《鬼泣5》不仅已经在开发中，而且它的开发商并非Capcom，而是《天剑》的开发商Ninja Theory！

过去几年，Capcom非常热衷于委托欧美游戏工作室为其开发游戏，可惜的是《生化尖兵》、《黑暗虚空》等游戏都以失败收场。之后Capcom表示今后不会再贸然委托西方的工作室开发新品牌，不过仍然会把现有游戏系列交给西方工作室。"《鬼泣》系列"的销量绝大多数来自欧美，而Ninja Theory已经在《天剑》中证明了自己开发同类游戏的实力，由Ninja Theory接手《鬼泣5》，并由Capcom加以指导，或许会给玩家带来惊喜。

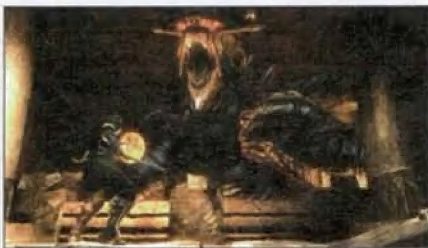


Ninja Theory工作室的新作《奴役》

背景解析 位于英国剑桥的Ninja Theory工作室热衷于开发东方题材的动作游戏，继《天剑》之后，其最新作《奴役》是以中国四大名著之一的《西游记》为灵感。Ninja Theory不仅擅长东方题材，而且与日本游戏公司的联系非常密切，《奴役》的发行商就是NBGI。一直在寻找欧美合作伙伴的Capcom不应该错过这家极具潜力的工作室。

《恶魔之魂》美版销量喜人，续作开发中

事件回放 据Atlus母公司Index Company透露，《恶魔之魂》在美国发售后销量非常理想，达到了28万套。而Atlus原先的销售目标仅为7.5万套。该作在西方的热销缓解了Atlus本土的困境。



去年发售的NDS游戏《真·女神转生 奇幻之旅》原销售计划为17万套，实际销量为15.2万套。PSP版《女神异闻录3 携带版》表现出色，销量达22.5万套。

由于《恶魔之魂》的出色表现，有传闻称续作已经在开发中。日刊《电击》杂志暗示，续作将会是一款难度非常高的游戏，满足前作核心玩家们的需要。该作预计将会在今年秋季发售。

背景解析 由FromSoftware开发的《恶魔之魂》在日本有SCE代理发行，由于该作本身的风格偏向美式，而且SCE的宣传力度不足，因此在日本销量不高。在美国，Atlus获得了《恶魔之魂》的发行权，虽然同样没有什么宣传，这款充满美式RPG色彩的高难度游戏获得了很多核心玩家的喜爱，甚至被GameSpot网站评为2009年度最佳游戏，让所有人大跌眼镜，SCEA曾表示后悔没有看清该作的真正实力，将其拱手让给了Atlus。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

灵异恐惧3

发行商 | WBIE 开发商 | Day1
预计发售时间 | 2010年秋季

本作开发商Day1工作室是"《灵异恐惧》系列"第一作家用机移植版的开发商。为营造更强的恐怖感，WBIE聘请了著名恐怖片导演约翰·卡朋特（代表作《月光光心慌慌》、《鬼雾》等）与恐怖漫画及剧本作家史蒂夫·奈尔斯加盟，由卡朋特为本作塑造恐怖氛围以及执导过场动画的制作，奈尔斯撰写剧本。

在《灵异恐惧3》中，令人恐怖的红衣女子Alma再度归来，而且这次还会带上她的儿子Point Man与Paxton Fettel。Point Man是在系列第一作中就已经出现的基因改良的超级战士，而Paxton Fettel拥有强大的隔空取物能力。除了单人模式外，本作也有双人合作模式，玩家扮演的自然是这两兄弟。WBIE表示，本作的目标是成为市面上最恐怖的游戏。



海豹突击队4

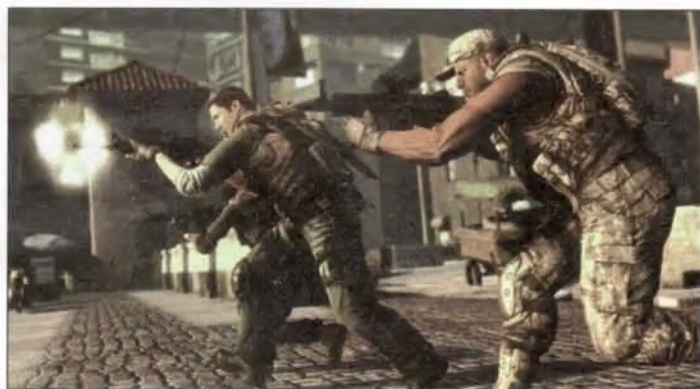
发行商 | SCEA

开发商 | Zipper Interactive 预计发售时间 | 2010年秋季

由"《海豹突击队》系列"原作开发商制作的这款新作，目标是成为PS3战术射击游戏的巅峰，本作将全面对应PS Move控制器。

在本作中，玩家将扮演某北约特种部队行动小组组长，在马六甲海峡一带展开行动。由于部署在该地区的北约部队几乎被全部歼灭，只剩下主角率领的行动组。该小组的成员还有Schweitzer、Wells，以及两个韩国士兵：Chung和神秘的Forty-Five。Forty-Five是系列的第一位女性特种兵，她的外号来自她所用的武器。Forty-Five将会是剧情的关键人物，而且玩家也会感觉到使用女性特种兵的不同操作特性。游戏的任务发生在60天之内，分为两大章节。剧情模式总共有14个任务，通关时间大约是12个小时。Zipper对本作的剧情非常重视，游戏中会穿插大魄力的即时演算过场动画，并且使用了与《未知海域2》相同的动作捕捉技术。

为了强化战术性，本作新增了指挥模式，玩家可以为队友设置前进路线，和发布小队作战命令。在指挥模式下，游戏的进行速度会稍微放慢，这时玩家会看到战场上的一些战略要点，然后实时进行战略制订和指令下达。本作的场景可破坏程度很高，敌人的AI也大幅进化。多人模式方面支持32人在线。



尸横遍野

发行商 | Codemasters
预计发售时间 | 2011年第一季度



PS2末期大作《黑煞》(Black)开发商主创人员Stuart Black的最新力作，英文原名《Bodycount》，号称《黑煞》"精神上的续作"。本作使用了与《尘土飞扬》和《闪点行动》相同的EGO引擎，玩家扮演黑暗组织"The Network"的一个突击队员，为组织铲除目标。本作的剧情灵感来自美剧《未来闪影》(FlashFoward)，讲述全世界所有人都看到了自己的未来。本作非常强调剧情深度，随着游戏的进行，玩家会越来越融入到主角的内心世界。本作的多人模式与单人模式并没有剧情关联，不过会为主角所在的世界提供一些背景故事。从时间点来说，多人模式既是单人模式的前传，又是其续集。多人模式将会以组队死亡竞赛为主，目前的计划是最多12人在线，人数不是很多的原因是多人模式中的场景可破坏程度极高，将会超越《战地 恶人连2》。《火爆狂飙 天堂》的开发人员参与了本作多人模式的制作。

子弹风暴

预计发售时间 | 2011年第一季度

开发商 | Epic Games/People Can Fly 发行商 | EA

本作由Epic Games于2007年收购的波兰游戏开发商People Can Fly(代表作：《恐惧杀手》及《战争机器》相关多人地图)制作，开发商表示，本作的目标是在画面上超越《未知海域2》。

游戏故事发生在26世纪，"星球联邦"是整个银河最强大的力量之一。Serrano将军是联邦的代表性人物，他同时还控制着一个秘密行动团队"死亡回声"(Dead Echo)，专门进行各种对保持银河和平至关重要的机密任务。游戏主角Grayson Hunt是精英中的精英，游戏初期，他带领团队前往刺杀一个据说造成数千人死亡的男人。他们潜入摩天大楼顶，从高处进入目的地……

本作非常强调具有创意的杀敌方式，以独特的方式杀敌就会获得更多的分数奖励，这些分数可以用来升级进攻与防守能力。在战斗中将会出现FPS游戏里非常少见的身体部位——腿部！玩家可以做出踢腿、滑铲等动作攻击敌人。最重要的制敌方式则是放出能量鞭，将敌人拖到面前，然后将其一脚踢飞，或者拽掉高处的某个广告牌砸死敌人。施展连续杀敌动作就会进入简短的子弹时间状态。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

500万 《最终幻想XIII》于北美发售后的第二天，SE发表新闻稿，宣布该作全球累计出货量已经突破500万套。此前SE曾表示该作的目标销量为600万。至此"《最终幻想》系列"累计出货量达到了9600万套。

根据SCE官方发布的消息，在美国《最终幻想XIII》的首月实际销量为130万套，其中PS3版为82.82万套，X360版为49.43万套。在美国发售的跨平台游戏中，PS3版如此大幅领先于X360版的情况非常罕见。SCE表示，这样的销售成绩相当理想，之前PS2版《最终幻想XII》北美首月销量为89.6万套。



1.27亿 市场咨询机构Strategy Analytics的分析家David Mercer最近表示，虽然目前Wii仍然处于强势，但到了2013年，PS3的累计销量将最终超越Wii。Mercer在报告中说："迹象表明Wii的硬件销量已经达到峰值，从2011年开始将不断降低。同时，PS3与X360销量会持续增长，到了2013年，PS3将拥有最高的装机量。以历史累计销量来算，我们预计PS3会达到1.27亿台，Wii为1.03亿台。"

4400万 SCE Santa Monica工作室主管John Hight透露，《战神

Ⅲ》的开发成本达到了4400万美元。与《GTAIV》、《现代战争2》等游戏相比，这个数字虽然不算太高，但是它已经创造了砍杀式动作游戏的开发成本新记录。

770亿 英国咨询公司Ibis Capital发布的一份全球游戏产业统计报告显示：2009年全球游戏硬件销售额为220亿美元，软件总销售额高达550亿美元，游戏业总产值达770亿美元，而同期全球电影行业的总规模为850亿美元。Ibis的报告中还指出，PS3游戏的平均成本高达1500～3000万美元，销量要达到50～100万套才能实现盈利。有些游戏销量超过百万仍然亏损，例如Ninja Theory的《天剑》就出现了亏损。

78% Diffusion Group最近发布的一份统计报告显示，78%的PS3用户都使用了上网功能，是现役主机中网络使用率最高的主机。X360的网络使用率为73%，Wii只有54%。PS3网络服务的便利与免费提供是其两大卖点。

50万 去年春季，《生化危机5》和《如龙3》在日本销量双双突破50万。今



年3月日本最受关注的两款PS3游戏——《如龙4》和《北斗无双》也双双突破50万销量，世嘉与Koei Tecmo分别表示，这两款游戏的实际销售情况非常理想，不少零售店都追加订货。目前"《如龙》系列"的累计销量已经突破400万套。

流言蜚语

Insomniac转战X360?

美国IGN网站主编声称获得了内线情报：《瑞奇与叮当》、《抵抗》等PS3独占大作系列的开发商



Insomniac Games已经成为跨平台游戏开发商，其首款PS3/X360跨平台游戏正在开发中。Insomniac虽然一直以来都是开发由索尼独占的游戏，但是其本身是一家独立的开发商。今年初，Insomniac在北卡罗来纳州开设了一家新工作室，据称就是为了跨平台做准备。不过《瑞奇与叮当》和《抵抗》的发行权都是属于索尼，不可能登陆X360。

《杀戮地带3》3D化？

英国《PSM3》杂志的传闻板块称，《杀戮地带3》预计将于E3展上公开，该作将于今年圣诞期间发售，据称会对应3D立体画面和PS Move。立体化与3D化是未来索尼第一方游戏的大趋势，而《杀戮地带》继续出续作几乎是毫无悬念的，不过与前作相隔不到两年就推出续作似乎太快了一些。

《分裂细胞 断罪》PS3版？

最近有两位育碧员工不约而同地透露，他们正在开发PS3版《分裂细胞 断罪》。之前"《分裂细



胞》系列"有多个作品都是微软独占，但后来几乎都推出了PS系主机的移植版。在微软与育碧的《分裂细胞 断罪》独占合同到期后，相信就会推出PS3版。

神机短消息

■在3月8日举办的《最终幻想ⅩⅢ》美版首发庆祝派对中，Square Enix播放了该作3D立体成像版预告片。SE社长和田洋一表示，虽然《最终幻想ⅩⅢ》本身没有3D游戏模式，但是这也可以说是未来《FF》的一个发展方向。

■WBIE公布了业界第一款由Wii向PS Move控制器移植的游戏——《指环王 阿拉贡的冒险》。

■索尼于3月2日宣布收购《小小大星球》开发商Media Molecule，SCE全球工作室透露，目前MM已经有多个令人兴奋的项目在同时开发中。

■世嘉于3月16日举办了《如龙4》发售纪念发布会，在该会最后公布了系列的新作计划"Project K"。在现场播放的一段简短预告片中，可以看到神室町标志性的大门，而主角将会是一名少年。

■EA创意主管Richard Farrelly透露，《荣誉勋章》的重生之作将会以PS3版为主力，将会发挥PS3的最大潜能。



■野村哲也透露，《王国之心Ⅲ》目前仍处于概念规划阶段，至于何时投入真正的开发阶段，要取决于《最终幻想Versus XIII》何时完成。他还透露还有另外两款《王国之心》正在开发中，预计将于《王国之心Ⅲ》之前推出。其中有一款将于今年发售，另外一款计划于2011年之后发售，该作将会有多名主角。

■PS3欣赏型游戏《四季庭》的开发商Premium Agency宣布将推出一款跨平台游戏引擎"千鸟引擎"(Chidori Engine)，该引擎自带的"葵"3D渲染库可以制作各种真实的天气效果。



■Capcom宣布《失落的星球2》PS3版将会独家收录《怪物猎人》的服装，而且在PS3的固件更新后，本作将会支持立体成像模式。

■Activision Blizzard确认，Xbox LIVE上首周下载量超过250万的《现代战争2》资料片"Stimulus Package"将于5月4日推出PS3版。



■Square Enix透露，他们已经在为PS3的后续机种开发游戏引擎，目前SE已经在为该引擎项目招聘业界最顶尖的编程人才。

■多年来只为微软开发游戏的板垣伴信成立了自己的游戏工作室"英灵殿"，目前该工作室正在为新作招聘开发人员，而在工作描述中暗示该作将会是高清主机的跨平台游戏，意味着板垣伴信可能会破天荒地为PS3开发游戏。

■Crytek宣布，《孤岛危机2》PS3版将会支持立体成像模式，并且Crytek已经在为PS Move开发体感游戏。

■在3月11日举办的游戏开发者选择奖中，《未知海域2》大显神威，包揽了5项大奖，分别是：年度最佳游戏、最佳剧本、最具技术、最佳视觉艺术、最佳音效，几乎是所有该拿的奖项全部到手。

■Compile Heart公司宣布将推出一款充满创意的PS3另类游戏《超次元游戏 机海王星》。这是一款以游戏产业为背景的RPG，玩家扮演的是一部名叫海王星的游戏主机，在战斗中会变身成美少女，目标是打倒盗版机化身的魔巫女神。本作预定于夏季发售。

■Konami宣布将于秋季在PSN上推出经典游戏《绿色兵团》的续作《绿色兵团 前爱国者》(Rush'N Attack Ex-Patriot)，本作将采用3D画面、2D玩法。玩家扮演的战士前往俄罗斯寻找一个失踪的战友，他随身携带的只有一把匕首。与原作一样，玩家可以干掉敌人后捡起敌人的武器使用，同时本作也加入了潜入要素。



■英国《PSM3》杂志最近报道称原定X360独占的《Portal2》也将推出PS3版，目前Valve官方尚未对此作出表态。



维新之道

“索尼对游戏的质量非常重视，这是他们惟一在意的事，我们也是一样……我们只做自己想做的游戏。”

去年末，《暴雨》制作人大卫·凯奇(David Cage)在媒体采访时如是说。他认为《暴雨》这种游戏不可能诞生于X360，最关键的原因倒不是因为机能，而是微软与索尼之间在理念上的根本性差异。微软在安排其游戏阵容时，铜臭味太浓，太重视作品现成的商业价值。所以微软的第一方大作总是千篇一律的车枪球，把资源优先用于商业前景明确的成熟游戏类型。微软可以为大作续篇和名开发商的新作一掷千金，却不愿为闪耀创意之光的新类型游戏投入分毫。而索尼愿意为创新承担风险。从《小小大星球》到《暴雨》，这些完全打破传统的游戏曾备受质疑。只有当游戏发售后，当人们拿起手柄亲自体验之后，才知道索尼确有其伯乐之才。微软以其雄厚财力资助Epic Games、Valve、BioWare等名声在外的顶尖工作室为X360创造顶级大作，而索尼把机会留给了Media Molecule、Quantic Games等名气不大的二三线工作室，他们以鲜活的创新能力为作品赋予灵魂，为PS3玩家不断创造惊喜。——他们才是让PS3区别于X360的个性所在。

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

暴雨的启示

《暴雨》是一款将改变游戏的游戏，索尼为游戏叙事方式的进化提供了机会。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

大卫·凯奇相信，电子游戏正处于激变时期，游戏的新时代即将到来，它将完全改变人们的传统观念，成为一种全新的艺术形态。它对二十一世纪的重要性就像电影之于二十世纪。凯奇认为，游戏不应该是虚假的枪战，而是一种现实生活的替代品，让玩家进入到主角的情感生活。他说服索尼投入巨资，为他的构想做了个大胆的实验——这个实验就是《暴雨》。

《暴雨》发售的两个星期前，凯奇坐在他的巴黎办公室里，外面的工作区里，100多名开发者都静坐在电脑前，忐忑不安地浏览各种网站——等待着《暴雨》媒体评分的发布。欢呼声逐渐从工作区中响起，这时在凯奇的办公室中电话铃声大作。神经质般的索尼管理人员们纷纷打来电话，口沫横飞地通知他《暴雨》获得了全球媒体的一致好评。凯奇长舒了一口气，他和他的员工已经为这款游戏耗费了4年，在最后半年，他每天工作16个小时，每周工作6天。

“我们知道我们创作了伟大的作品，我们有信心与大家一起分享。如果《暴雨》获得了巨大的商业成功，它将告诉业界的所有人，世界已经厌烦了FPS，人们需要更成熟的游戏体验。”

凯奇估计《暴雨》的内容大约相当于5部电影长片，所有剧本都是凯奇本人完成，这是他职业生涯中最大的骄傲。每一个决定都可能产生不同的后果，这使得《暴雨》有无数种可能性，因而剧本的规模也令人乍舌。除了Quantic Dream的百余名开发者，还有90多名演职人员参与《暴雨》的演出。索尼没有透露为该作砸了多少



□《暴雨》制作人大卫·凯奇。

美元，但数额绝对巨大。Ninja Theory曾透露，《天剑》虽然销量超过百万，却仍然亏损。《暴雨》的投资规模理应在《天剑》之上，由此可见，目前110多万的销量不一定能够盈利。大卫·凯奇估计今年内《暴雨》的销量应该会超过150万套，届时可能可以实现盈利。索尼为何要为这个前景不明的新概念游戏投入如此巨资？除了让PS3玩家有更丰富的游戏体验，这也是索尼对未来的投资。《暴雨》的制作经验与基础设施投资将会为未来创造更多样化的优质游戏打下稳定的根基。

为《暴雨》而建的动作捕捉工作室被凯奇视为Quantic Dream王冠上的宝石。这个巨大的工作室建成至今已有多年，但凯奇打开大门向外界展示时，仍然无法掩饰内心的激动，他的表情就像刚搬进新房的新业主。这间工作室就像一个巨大的室内运动场，占地面积达700平方米，里面配备了28个红外摄像机，还有一间尖端的录音室。《暴雨》的"拍摄"过程持续了18个月，最频繁来到动作捕捉工作室的是Ethan的饰演者Pascal Langdale。而Madison Paige的饰演者Jacqui Ainsley是参与该项目时间最长的演员——她把过去的3年都献给了《暴雨》。由于每个动作都有多种可能，演员进行动作捕捉时，每个动作都要重复多次，每次都有所变化。Langdale说，大卫·凯奇是个偏执的工作狂，对游戏开发过程中的每个方面都亲力亲为。Ainsley参与拍摄的3年时间里，凯奇出席了每一场大小会议，她说："他是个完美主义者，对于自己的目标有着极为清晰的认识。"

《暴雨》最具突破性的地方是它的结构而非情节。它以游戏独有的互动能力为手段，用浓重的电影色彩创造了一种全新的叙事方式。凯奇曾在《Fahrenheit》中以类似的叙事方式初试啼声，他认为《暴雨》是用更高的预算实现的改良，但并非进化。凯奇最大的野心，是创作出一款可即时生成剧情的游戏，玩家的每一个选择都会产生不可知的后果——就像现实世界一样。这需要电脑本身能即时生成剧情与对话，凯奇认为这种技术至少要20年后才会出现，那时玩家可能已经玩上PS6了。在这种技术到来之前，


■在Quantic Dream的大型动作捕捉工作室里进行的动作捕捉现场。

凯奇对自己的作品永远不会满意。他说："《暴雨》的合理得分是8分左右，我认为我的下一款游戏也不会超过8分。"

根据Metacritic统计，《暴雨》的媒体平均得分为87分，高于凯奇自身的标准。凯奇接受了很多负面评论，但也有一些评价让他勃然大怒。有一篇文章说："《暴雨》注定要失败，因为玩家不喜欢思考。"凯奇读后皱眉道："你们太小瞧游戏了吧？"凯奇认为事实恰恰相反，玩家需要感官刺激，但同样也有品味思考的需要。游戏这种娱乐形式以能让玩家融入其中为特性，而《暴雨》这样的游戏可以让玩家成为演员、剧作家兼导演。《泰晤士日报》编辑Nigel Kendall认为，《暴雨》是一款将改变游戏的游戏，索尼为游戏叙事方式的进化提供了机会。作为一种新娱乐体验的开创者，如果《暴雨》失败，我们可能再也玩不到同类游戏，"那将会是业界的奇耻大辱"。

软件创新

这种宽松的开发体制为索尼培养出无数的一流游戏制作人。

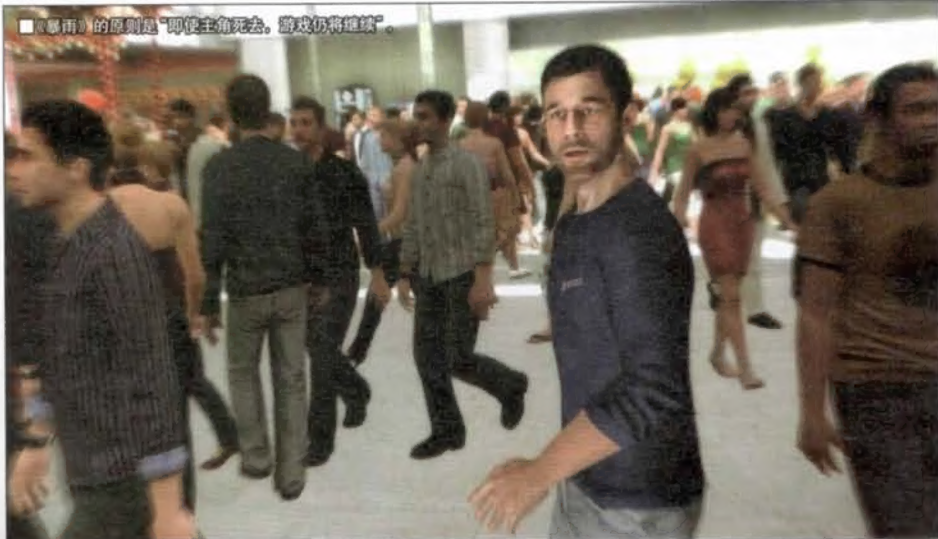
CRITICISM OF PLAYSTATION 3

不少媒体对《暴雨》打分时，将"重玩价值不高"作为扣分的理由。IGN网站认为，《暴雨》这样一个多分支的游戏，按理应该有丰富的重玩价值，而事实是第二遍游戏时令人提不起精神。这些游戏评论家们显然没有领会《暴雨》的真意。大卫·凯奇说，他希望玩家只玩一遍《暴雨》，因为《暴雨》是另外一个人生，而"人生只有一次"。对凯奇本人而言，《暴雨》可能也是一个"一生一次"的开发经历。他曾多次表示今后不大可能会有《暴雨2》，因为"有那么多的精彩故事可讲，没必要做没完没了的续作"。凯奇会用他的经验、设备和制作班子带给玩家另外一种"一生一次"的体验，他不需要借助前作品牌价值留下的老本。玩家只需记住这么一个制作人，记住这么一家工作室，然后期待他们的新作。

用原创新作带给玩家创新体验也是SCE全球工作室的一贯原则。迄今为止，销量超过百万的SCE第一方游戏已有14款，其中9款是诞生于PS3的新系列。SCE已经成功创造了《抵抗》、《机车风暴》、《未知海域》等百万系列，还有《小小大星球》、《无名英雄》、《天剑》等刚推出一部作品，还有很大发挥潜力的新品牌。在这些百万大作之外，还有《战鹰》、《恶魔之魂》、《MAG》、《白骑士物语》等销量在50万以上的话题大作。SCE的造星实力从未如此强大。

30多年前，好莱坞进入大片时代，影评家们开始哀叹续作主义正在扼杀电影的创新灵魂。游戏产业一开始就与续作主义相伴相随。每一种娱乐类型都有自己的粉丝，而游戏玩家可能是忠诚度最高的粉丝群体之一。对心爱作品的极度热情使玩家存在天生的续作情结，这是续作在游戏产业里一统天下的根本原因。每一款成功的游戏几乎都无法逃出续作化的怪圈，直到游戏被做烂，品牌价值被榨干。索尼早就意识到续作现象的弊端，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森曾说："如果一个平台上所有游戏标题后的序号都大于2，还能指望吸引多少新顾客？难不成还要让他们先买部上一代的主机，把系列的原点先玩一遍？"日本的一些业界观察家认为，上世纪90年代后，愈演愈烈的续作主义是日本游戏产业萎缩的重要原因之一。游戏厂商们用续作堆砌了一座高墙，每个续作都是按照粉丝们的意愿不断进化，结果与非玩家的距离越来越远，很少接触游戏的消费者们越来越难理解各种续作的乐趣。

游戏厂商们下意识地改变续作的制作理念，尽量使每个续作都是一个自成一体的完整游戏。游戏标题中尽量不使用序号也成为当前的流行趋势。但这种掩耳盗铃的做法没有多大的实际意义。打破续作主义的根本是创新，用创新的设计


■《暴雨》的原则是"即使主角死去，游戏仍将继续"。

思维开发出独特的新作才是业界应当追求的创新主义。任天堂的蓝海战略就是一种打破续作主义的战略思想，而索尼选择的是在满足核心玩家的前提下开发出令人眼前一亮的原创游戏。续作不可能完全消失，也没必要完全杜绝续作。根据电影行业的经验，三部曲是最佳的作品跨度。第一部提出一种新概念，第二部进行完善，第三部在高潮中划下句号。微软最热衷的就是三部曲式续作，联合第三方为X360创造了《战争机器》、《质量效应》等原创新系列，这些系列虽然是X360时代的原创，但开发思维欠缺创新色彩。《战争机器》是一个披着第三人称视点外衣的FPS，《质量效应》与Xbox的《星球大战 旧共和国武士》没有本质性的区别。对比Xbox和X360的独占游戏销量榜不难发现，二者的畅销游戏种类如出一辙。

表面上，X360的多数独占游戏销量都比PS3高出一级，但要保持主机的可持续性发展，更应强调游戏类型分布的均衡性。索尼游戏设计创新理念的战略价值在于：那些个性鲜明的作品只能在PS3上玩到。《暴雨》的销量也许只有《战争机器》的四分之一，但PS3玩家有无数类似于《战争机器》的第三方优质动作射击游戏可以选择，而X360玩家却无法得到《暴雨》那样的游戏体验。X360的畅销游戏类型过于集中，以至于显得头重脚轻，在主流化推进过程中屡屡碰壁。一个真正成功的主流主机需要最丰富的游戏类型，PS2销量超过1.4亿的原因并非有《GTA》、《GT赛车》、《最终幻想》等顶级大作，而是因为它在每一种类型上都有畅销大作，并且不断产生诸如《EyeToy》、《歌星》等新概念游戏。这种包容一切的广阔胸怀正是微软欠缺的王者之道。微软也有意识到产品种类的单一性，所以仿效索尼推出了《你在电影中》、《高歌红唇》等新类型游戏，只是在对Rare多部休闲型游戏的失败投资后，心有余悸的微软对这类游戏的投资总是不敢放开手脚。为确保游戏的销量，微软宁愿花大钱请名开发商为X360制作传统类型的独占游戏——即使这些游戏的品牌所有权并不属于微软。

Bungie脱离微软时曾说，为自己"赎身"的原因是为了追求创作自由，言辞间暗示了对微软约束其创新尝试的不满。几年来，微软旗下工作室已经发生多起关闭与叛逃事件，本来就不强的第一方开发力量日趋衰退。微软将游戏制作过程视为一种现代化工业大生产的大型工程，以开发Windows的理念进行管理，微软可以提供足够的资源，但忽视了游戏创作中的艺术成分。一位前Ensemble工作室的员工说，在微软的游戏开发体制下，很难诞生真正的顶级制作人。

索尼的游戏开发理念则与微软截然相反。索尼为游戏开发者们提供了充分的创新自由，它可以容许山内一典一而再、再而三地推迟《GT赛车5》的发售时间，可以容许上田文人以寻找创作灵感为由无所事事地晃悠了3年……索尼对其开发者的骄纵可谓匪夷所思。而这种宽松的开发体制为索尼培养出无数的一流游戏制作人，过去两年由于索尼处境不佳，旗下各工作室待遇缩水，多数主力人员依然坚守阵地。众多核心人物离职的圣莫尼卡工作室由于保持了工作室文化，游戏开发实力仍不减当年。



■上田文人的《最后的守护者》也将是一款充满创新精神的游戏。

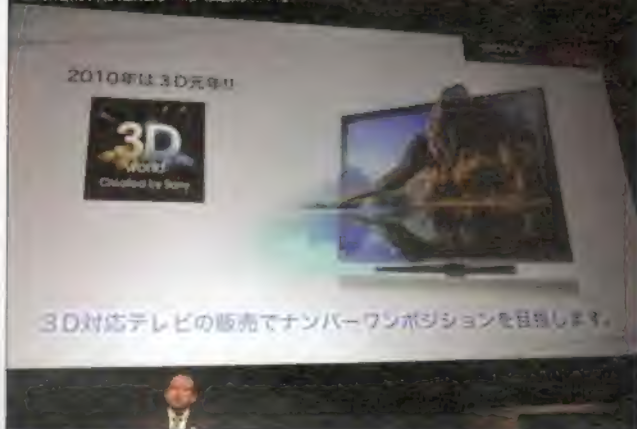
硬件创新

斯金格说："3D将席卷世界，我想不到任何失败的理由。"

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

任天堂认为，作为一家主机厂商，软件创新与硬件创新相生相伴。当软件创新走向瓶颈时，可通过硬件创新激活软件创新思维，一部新概念的主机，或新的硬件功能可以带来一批充满全新特质的新作。2010年，索尼将希望放在两次硬件创新：其一是难以走出Wii的阴影、创新度有所不足的PS Move；其二是贯穿索尼集团乃至整个消费电子行业的3D计划，索尼是该领域的先锋，斯金格CEO已将其视为关乎自身与索尼命运的最大赌局。

从1980年代开始，索尼陷入多场格式大战的怪圈：Betamax与VHS之战、记忆棒与SD卡之战、ATRAC与MP3之战、等离子与液晶之战……索尼几乎输掉了所有的标准之战。然而在2006年，屡败屡战的索尼终于获得了一场胜利。索尼主导的蓝光阵营以压倒性优势战胜了HD-DVD阵营。斯金格认为，这场战役获胜利的原因是他的"Sony United"战略奏效了。先安内方可攘外，实现了索尼各部门的团结，灵活调度索尼强大的集团资源，集中优势方可制胜。PS3是蓝光之战胜利的主要原因，现在斯金格希望再借PS3之福助其在另一个战场上旗开得胜。



■索尼的目标是成为3D市场量的NO.1。

斯金格说："我们漂亮地把整个产业推向蓝光，现在我们需要蓝光的大容量为3D服务。"

在斯金格本人的直接监督下，索尼集团的主要多媒体产品线正全面往3D的方向调度。BRAVIA、PS3、VAIO、BD……甚至摄像机和数码相机都将3D化，几乎所有与"看"有关的产品都在进行3D规划。斯金格说："3D将席卷世界，我想不到任何失败的理由。"斯金格在3D上下了重注，筹码之大超过了当年的蓝光。如果失败，斯金格在索尼的威信将荡然无存。几年来多次大手笔的裁员，以及将中钵良治等日系保守派高层清扫出局，这些对日本人而言过于冷酷的行为已经使斯金格在索尼内部树敌无数。只有用一场大胜利让索尼彻底摆脱困境，斯金格才能保住自己的地位。如果3D计划失败，斯金格可能要引咎辞职，刚被团结起来的索尼各部门可能会重新分崩离析。

在东京品川区有一个著名的索尼博物馆，每一个走进索尼博物馆的人们都不禁怀念那个充满索尼奇迹的年代：那里有第一台袖珍晶体管收音机、第一台盒式录音带播放机、第一台家用录像机、第一台全晶体管电视机、第一台CD播放器……索尼在不断改变人们消费媒体的方式，在21世纪之前，索尼拥有制造潮流产品的"气氛"。而现在，这种"气氛"已经转向苹果。自从PS以来，索尼已经很久很久没有出现真正具有革命意义的电子产品。索尼的老臣子们仍然沉浸在对索尼光辉时代的怀念之中，憧憬着在集团内部的某个角落冒出一个革命性的新硬件，彻底拯救索尼。而斯金格告诉他们，如今该是梦醒时分，索尼已经无法回到靠一两款产品便可享尽荣耀的年代，现在的索尼应紧抓软件，加强产品的体系化。

1980年代，索尼输掉了录像带格式之战，盛田昭夫感叹："如果索尼拥有自己的电影公司，只卖Betamax格式的录像带，也许可以反败为胜。"盛田昭夫的遗憾促成了索尼对哥伦比亚电影公司的收购，并进一步扩大了音乐发行事业。然而盛田昭夫低估了公司内部的分裂，索尼的音乐与电影部门对于其硬件部门主导的数字录音带与Hi8录像带格式不冷不热，他们要维持自身的盈利性，不愿意为了硬件部门的战争而断绝自己的去路。

正是为了加强软件部门对硬件部门的支持，



所以在2005年的索尼高层地震中，董事局决议由出身自软件部门的斯金格担任CEO，希望借此修缮软硬件部门之间的关系。2006年蓝光格式上市时，斯金格前往东京，向各部门当权者下达了蓝光格式必须取胜的军令状。

索尼通过PS3取得了格式之战的决定性胜利，但代价高昂。索尼好不容易赢了一场，却发现对手虽死，而光碟媒体本身也命不久矣。未来的影视节目发行将会是网络的时代，各有线电视网络的高清点播渐趋成熟。在DVD销量逐年大幅降低的同时，蓝光销量并未等比增加，很大一部分的市场份额流向了有线网络供应商直接提供的点播服务。尽管如此，打赢格式战争是索尼几十年来的夙愿，这一战让索尼董事局对斯金格充满信心。所以当斯金格提出以蓝光战略为榜样，打一场3D之战时，顺利得到了董事局的通过。去年6月的一次管理层会议中，斯金格说："我知道你们当中有很多人都不大相信3D，但是我们已经决定全力以赴，我们有8个部门可以投身其中。"

从东京的索尼总部，到圣地亚哥的美国电子部门总部，再到加州的索尼电影，对这场战争都充满信心。索尼集团很少表现出如此的团结。斯金格的信心感染了手下的众高层们，他们似乎已经感觉到金山银海就在眼前。《阿凡达》的到来更让索尼信心大增，这部狂敛20多亿美金的3D电影用索尼的设备拍摄，各电影院播映该片时，使用的投影器大多来自索尼。索尼电影CEO迈克尔·林顿认为，电影行业的剧变即将到来，"这就像刚刚看了一幅文艺复兴之前的画，然后穿过广场，看到乔托(意大利著名画家)，才知道有透视画法这么一种新技法。整个世界豁然开朗。"

立体蓝海

体感的价值已被任天堂攫取，而3D仍是一块处女地。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

位于东京青山的总部里，《连线》杂志记者Karl Taro Greenfeld与平井一夫一起坐在一间华丽的演示间里，他们戴着一副硕大的3D眼镜，对着60英寸的BRAVIA 3D电视玩3D版《Wipeout HD》。平井一夫口沫横飞地说："我们有最好的3D产品定位，消费者没理由不接受。"6月份索尼的首批3D电视发售后，PS3将通过固件更新实现3D游戏功能，在索尼的3D计划中，这被视为决定胜负的关键因素之一。平井一夫认为，这对于索尼集团与SCE本身都将是双赢局面。PS3的3D化将会让核心玩家们争先恐后地购买索尼的3D电视，而由于3D游戏的数据量大大高于普通游戏，超出了DVD的承载能力，所以X360游戏将难以3D化，3D会成为PS3的一个独特卖点。然而在平井一夫不断介绍索尼的3D优势时，Greenfeld却摘下了眼镜，高速移动的3D游戏实在太刺激，刺激到记者差点吐出隔夜饭。平井一夫安慰说，索尼已经研究过这种对3D晕眩的生理反应，认为多数玩家经过一段时间的调整后都会适应立体画面。对此索尼高层们并不担忧。

对于另外一个不利因素索尼高层们也在选择性失明。索尼的3D电视使用的是快门式眼镜，眼镜本身的重量感会造成长久佩戴的不适，而且需要更换电池。这种眼镜据称每副成本在75美元左右，如果一个四口之家想要坐在一起看个3D电影，光是买眼镜的钱就够买一台PS3的了。索尼总是追求高端，与那些使用偏光眼镜轻装上阵的对手相比，索尼3D计划的风险太大。

在3D计划的背后，或多或少地反映了索尼对网络的复杂心态。网络在斯金格的全局战略中意义重大，2009年初索尼围绕网络战略而进行了集团重组，PSN被提升到空前的战略高度。今年初，PSN的跨部门运作开始出现初步成果，索尼公布了可接入PSN的电视机、手机和蓝光播放器。斯金格说："我们的内容与服务比所有人都多，我们有更多电影、更多节目——更多的一切。当我们将这些内容都移植到我们的所有产品，将变得更有价值。"但与Vudu、Netflix等正



■索尼将为人们建造一个完整的3D世界。


■3D版的《Wipeout HD》

迅速膨胀的在线点播服务相比，PSN的节目供应量少得多。PSN只能在索尼的硬件上使用，而Netflix正伸向所有具有网络点播功能的硬件。如果在线点播市场落入他人之手，不仅索尼的网络计划将成为泡影，蓝光事业也将止步不前。索尼知道未来将会是网络的世界，但它同时希望好不容易一统天下的蓝光格式也能发光发热。3D节目将会是蓝光的另一条出路。索尼表示，3D蓝光电影的容量比普通蓝光电影高50%。要想在线收看3D蓝光电影，需要更高的带宽，当前的多数在线点播服务可能都无法支持3D电影的高码流需要，消费者可能还是要买张蓝光影碟才能看到最理想的高清3D画面。对此，斯金格有些幸灾乐祸地说："我也希望我能控制大家的带宽，不幸的是，我们不是网络基础设施供应商。"

斯金格相信，只要有出色的内容，就一定可以说服消费者将普通高清电视升级为3D。SCE全球工作室关心的是，3D能否帮助他们实现游戏创新的突破。如果索尼可以切实地克服晕眩的顽疾，当3D之风吹向千家万户时，占尽先机的PS3是玩家的惟一选择。Wii的成功告诉我们，玩家一直在等待前所未有的创新体验，体感的价值已被任天堂攫取，而3D仍是一块处女地——以任天堂的术语来说，这是一片新的蓝海。

如果3D计划失败，本已处境艰难的索尼可能会陷入万劫不复，不过斯金格并不担心。"我确实在豪赌3D，在商业世界里本来就充满赌局。不管走的是哪条路，我将会让3D持续向前，然后我会让对手过得很惨。"

PSN 近期下载推荐

文 纱迦 美编 anubis

PSN 近期下载推荐每期的形式都有点不同，这次我们采用以港服为主、其他服为辅的方式。之所以重点介绍港服，是因为目前港版游戏越来越流行，而且大部分国内信用卡都可以直接消费，因此一般来说付费内容去港服下就对了。至于免费内容嘛，那就无所谓了。值得称赞的是现在港服更新速度越来越快，现在已经兼日美两地之长，着实让人感到欣喜啊！

春节之后最值得下载的内容其实是《生化危机5》的一系列追加包，不过更多玩家恐怕都是直接购入了完整的光盘版。再加上游戏已经推出了很长一段时间，这里就不再多说了。最后要说明的是，本文仅介绍 PS3 相关追加内容，PSP 相关内容以及 PS 移植游戏一般不会介绍。

港服推荐内容

游戏

这次为大家推荐 4 款近期上架的 PS3 下载游戏，它们风格迥异但素质不俗，买下之后肯定不会后悔。

快打旋风 双重冲击

Final Fight:Double Impact



《快打旋风 双重冲击》

Capcom 骗钱系列，不过这次总算有了一点诚意：在原始画面外套了个街机的壁体，玩起来还有那么回事儿。游戏除了奖杯之外，还内置了不少挑战，要想拿全奖杯还是要花点心思的。另外游戏也有合作奖杯，要抓紧时间上线战啊！

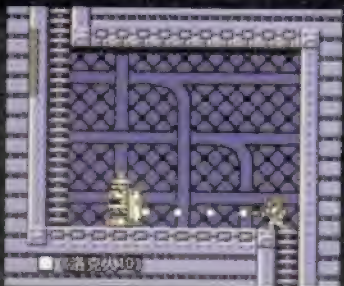
本作实际上包括了两个游戏，除了大家耳熟能详的《快打旋风》，另一个游戏是 Capcom 的《魔剑》(Magic Sword)。这个游戏我不知道在国内其他地方是怎么翻译的，当年在国内不算是什么热门游戏，不过难度依然不低。要想满足各项挑战的话恐怕得一些时间。

本作的定价是 78 港币。

洛克人10

Megaman 10

回归FC 8位机风格的《洛克人9》意外受到了好评，于是 Capcom 立马打蛇顺杆上，推出了同样 8 位机风格的 10 代。本人作为元祖系列支持者，已经研究过本作了。本作从实际制作水平来看不如 9 代，特殊武装的实用度和 BOSS 的强度设定得差别过大，感觉不如 9 代做得那么认真，但总体来说还是中上水平，当然前提是你要能忍受这种画面。



《洛克人10》

本作的定价是 84 港元，另外还有两个追加包下载，一个是 BOSS 模式，另一个是特别关卡 1，两个一起是 26 港元。从特别关卡 1 这个名字来看，未来肯定还有新的关卡，大家见好就收吧！

幻幻球

Peggle

去年让编辑部内几位同事迷了很长时间的《幻幻球》也出了港版，游戏本体 78 港元，追加包 38 港元。这个游戏比较强调运气成分，一个球打出去之后有时能消掉一大片障碍，有时直接就沉底不起了，所以又名"赌命球"。不过游戏好玩也就好玩在这里。本作也对应奖杯，但是难得可怕，当然我也不是为了奖杯才推荐这个游戏的。总之如果你没玩过之前的 PC 版、NDS 版、X360 版，那就来试一下吧！

本作在港服上有 DEMO，大家不妨先下回来玩玩。



《幻幻球》

时空幻境

Braid

得奖无数、赞誉无数的神作《时空幻境》终于杀奔港服。游戏最早推出过 X360 版和 PC 版，以其别具匠心的解谜要素和赏心悦目的画面风格倾倒了不少玩家。别的话就不多说了，有兴趣的人可以到网上搜搜相关评论，简直如山如海。游戏的奖杯难度也不高。

本作的定价是 116 港元，果然神作的价格也要高一点……



《时空幻境》

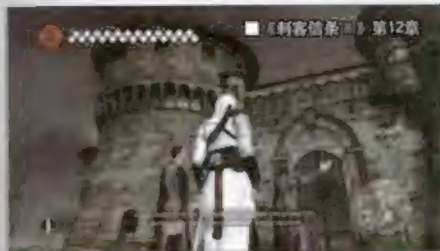
游戏追加内容

又到了厂商敛钱的环节，现在登录PSN的任何服，都会看到一大堆琳琅满目的DLC，着实让普通玩家心寒，幸好我们有合购这一利器，哈哈！

刺客信条II

游戏中缺失的第12、13章均提供了下载，其内容与X360版是一样的。DLC讲述了在第11章主角一行拿到了苹果后，到第14章10年后前往梵蒂冈刺杀教皇亚历山大六世之间所发生的故事。这两个章节的游戏时间有充足的保证，售价仅为31港元，在此向大家强烈推荐。

第12章 弗利之战（Forli Under Attack）：这一章的故事全部发生在弗利。刺客组织将苹果交给



达芬奇研究，得知了苹果的重要性。之后他们决定将苹果送到女伯爵Catarina Sforza那里保管。没想到弗利并不太平，女伯爵已经被当地的恶棍整得无家可归。于是Ezio不但要保护苹果，还要保护女伯爵的安全。

第13章 自负之火（Bonfire of the Vanities）：时间跳到10年后，佛罗伦萨成了Girolamo Savonarola的天下。此人虽然身为天主教徒，但严厉批评天主教高层道德败坏，矛头直指教皇亚历山大六世。他全面诋毁文艺复兴的成就，烧掉了大量珍贵文物，利用苹果来控制人民。Ezio的目标就是要干掉Girolamo Savonarola并取回苹果，不过在干掉他之前，首先还要干掉他安插在各大行业中的亲信。

在港服上我还看到另外一个第13章下载，不过价格高达55港元。下回来看了一下才发现，这个55元版和31元版相比，多了3个秘密地点，类似于刺客陵墓，果然耐玩性一流。不过令人不爽的是居然没有追加奖杯……

小小大星球

两年前的游戏至今还在追加内容，最新的下载是《超人总动员》、《索尼克世界冒险》、《白骑士物语》的角色形象，每一整套都要46港元。顺带一提的是我发现去年12月提供过《加勒比海盗》的角色形象下载，包括杰克船长等形象都可以使用，感觉买这个似乎更值。其中《超人总动员》还有关卡套件贩卖，也是46港元。



▲《小小大星球》加勒比海盗套装

其他推荐内容

《暴雨》，《暴雨》在美服有一堆角色形象贩卖，港服只有一个追加章节，不过相信大家对于那一大堆角色形象也没什么兴趣。追加章节1《大事纪1 标本剥制师》的售价是45港元，追加了一段全新的互动剧情，但时间很短，绝对比大家下载所需的时间短很多，值不值就看你的爱深不深了。

《暗龙纪元》，即《龙之世纪》。DLC内容包括追加章节等，不过这些内容在刚出的资料片《Awakening》中已经包括了，大家注意别买重了。

《北斗无双》：目前提供了4个角色的漫画原作服装下载，分别是：健次郎、雷伊、玛米娅、拉欧，每套售价24港币。这里强烈推荐的是玛米娅的服装，虽然她的服装看上去非常正经，但是挨打受伤之后衣服会爆成几块布条，实在是太性感了。看来光荣没白吸收Tecmo进来，如此暴露的衣服也算得上是《无双》系列之最了。

《真·三国无双5 帝国》《帝国》依然在厚道地放出免费下载内容，最新的风纪委员装实在太赞了！去年港服曾经有一段时间完全停止了更新，但之后便迎头赶上，虽然目前还是不如日服那么齐备，但玩家应该知足了！

《FIFA 10》：梦幻球队系列追加已经杀到，目前已有英法西三国的追加包推出，每个仅售40港元，而且备有DEMO。具体追加了些什么东西，大家可以下DEMO回来自行体验。

《龙珠 猛烈冲击》，同样是一系列厚道的免费下载内容，与日服的速度基本持平。最新的DLC可以使用布罗利、超3布罗利、善&恶&纯粹三个版本的布欧等。



活动

近期港服一直在搞一个名为"买游戏送追加内容"的活动。只要你购买了某款游戏，那么这款游戏的追加内容全部免费附赠。听到这个消息后，我的第一反应就是：赶快去买《偶像大师SP》！不过后来才发现原来这个活动仅针对以下11款游戏：《TOPATOI》、《BRAIN CHALLENGE》（脑力挑战）、《LUMINES SUPERNOVA》（音乐方块 超新星）、《PIXELJUNK EDEN》（像素垃圾 伊甸）、《PIXELJUNK MONSTERS》（像素垃圾 怪物）、《PAIN》（痛楚）、《LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL》（乐克乐克 午夜嘉年华）、《STAR STRIKE HD》（超级星尘高清版）、《SAVAGE MOON》（蛮荒之月）、《CUBOID》、《MAGIC ORBZ》。



▲《音乐方块 超新星》

个人认为最值得出手的游戏是《音乐方块 超新星》，这款水口哲也的经典名作先后登陆过多个平台，而PS3版是目前最后最新的版本，没有玩过的人不容错过。另外《超级星尘高清版》也不错，要知道这可是人类史上第一个对应奖杯的游戏，作为PS3 FAN的你怎么能不来一套收藏呢？

主题·壁纸·DEMO

DEMO方面，最近最值得推荐的是《FIFA南非世界杯》的DEMO，其他的超值DEMO在上面已经介绍过了。

主题方面，我还是秉承一贯的非免费不推原则。这次有个极其NB的主儿——《MLB 10@THE SHOW》，大家应该对这款棒球游戏还不是很熟悉，因为大家对于棒球都不熟悉……不过由于棒球在宝岛台湾极其火爆，而台服和港服在SCEA的规划中是一体的，所以港服用户也得到了一回棒球教育。本作提供了一些付费追加内容（如6个经典体育场、增加初始资金）等等，此外还提供了30个免费主题——你没看错，就是30个！天啊，印象中还没见过这么大方的厂商，而且免费PSP主题也是30个……这些主题分别以一支球队为标志，可惜在我等棒球盲看来也没多大区别。不过30个免费主题的大手笔的确够魄力的。

创意游戏《百万吨的啪啦啪啦》这回推出了两个主题和3张壁纸，全部免费，未来还会继续更新，大家不要错过。注意港服上这个游戏的名字是按美版走的，请大家认准"Patchwork Heroes"。

日服特色推荐内容

近期日服上增加了两套影片介绍。一个是PS ストア 毎月ザクザクキャンペーン，这个系列主要是介绍每个月日服上推出的300日元的小游戏系列，此举有点像是和微软在LIVE上的独立开发游戏对抗的意思。另一个是由《FAMI通》制作的、介绍PS移植游戏特色的。老实说现在PSN上卖的PS游戏有很多都没听说过，有这个系列影片介绍后相信会好很多。

日系游戏的追加内容还是日服最快最全。《真·三国无双5 帝国》目前追加了一系列4代角色原始配色，依然免费；《小小大星球》有《无名英雄》和《刺客信条》的追加包，已经推出一段时间了，当然这个是要收费的。

主题方面，《天使之恋》依然在坚持放出免费主题，目前已到17弹。虽然和某棒球的30个主题相比有一定距离，但论美观度肯定是它强太多了。

壁纸方面推荐的有《萌える麻雀もえじゃん！》的5张，以及《元素怪兽TD 携带版》的10张。个人自然是狂推后者了，本来《元素怪兽TD 携带版》的卡片就是请名家绘制的，这10张PS3用的壁纸是目前能找到的最大分辨率，就是数量少了点儿，才10张而已。



《元素怪兽TD 携带版》

美服特色推荐内容


《横行霸道IV》资料片

横行霸道IV 资料片

PS3玩家望眼欲穿的两个《GTA IV》资料片终于在4月12日放出，分别售价为19.99美元。当初微软花了3000万美元买来这两个资料片的限时独占，这两个资料片现在投入了PS3玩家的怀抱，时间距离X360版《失落与诅咒》发售正好一年，而距离《风流托尼之歌》的发售时间只有半年。

令人遗憾的是，尽管距离《GTA IV》正篇的发售时间已经过去了两年，但PS3版在画面上的先天不足没有得到改善，基本上可以说，正篇是什么样子，资料片就是什么样子。

不过比起下载来说，现在直接买港版光盘版会更值一点，目前也就200元左右，如果买两个资料片则需花去40美元，这个价格远比200元高得多。

其他推荐内容

活动：美服目前有32个游戏在疯狂打折，该活动统称为SPECIAL OFFERS，里面包括《三连星》(TRINE)，有兴趣的人不要错过。

DEMO：美服的特色DEMO是《SKATE 3》和《SAM AND MAX》第1章，后者早已在X360上推出，是一个有攻略就很简单的送奖杯游戏，各位可以关注一下。

免费主题：《战地 恶人连2》、《百万吨的啪啦啪啦》、《GROOVIN' BLOCKS》、《第8区》。

其他内容：去年的神作《花》放出了OST下载，不过要价3美元，《未知海域》的电子漫画目前已经出齐4本，全套一起购买的话只要2.49美元。



《百万吨的啪啦啪啦》

欧服特色推荐内容


《超级街头霸王IV》


《脱狱潜龙 惩罚》

欧服最近惟一值得推荐的特色内容是《FIRST PLAY》。这是由索尼官方游戏杂志举办的一个视频节目，旨在为大家公布一些关注大作的最新情报，简单地说就是欧服的《QORE》。该节目的收费是90天9欧元，不过推出频率不详，目前就两章。最新的一章介绍了《超级街头霸王IV》和《脱狱潜龙 惩罚》(Dead To Rights: Retribution)的开发秘闻。看了该节目我才知道，原来欧版的《脱狱潜龙 惩罚》已经出了，难怪欧服上已经有两个免费游戏追加包可以下载了。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■超级街头霸王IV


■失落的星球2


■波斯王子 遗忘之砂


■荒野大救赎

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights:Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTER IV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010蒼き侍の挑	Konami	体育	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大赛车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞伯坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2～	Gust	角色扮演	日版
28日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter:Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
29日	战国BASARA3	战国BASARA3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
24日	凯恩与林奇2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
其他期待游戏					
2010年夏	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 －光と暗の觉醒－	Level-5	角色扮演	日版
2010年内	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
2010年内	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	中文版
2010年内	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
2010年内	最终幻想XIV	Final Fantasy XIV	Square Enix	网络角色扮演	日版

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



神机 Q&A PS3常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 本人现有老版 160GB 的 PS3 一台，现在想购入一台薄版 120GB 的 PS3，那以前的 160GB 硬盘直接更换到薄机里面可行吗？资料和记录能否继承？[ruochenhan]

A 因为 PS3 自带的硬盘都和主机进行了绑定，所以将老主机的硬盘更换到新主机上是不能继承任何资料和记录的。而转换数据的方法早期很多玩家都喜欢使用 U 盘等移动储存设备进行拷贝，但往往又会遇到部分资料禁止拷贝的情况，尤其是很多动辄上百小时的游戏记录，无奈之下只好选择放弃。不过现在官方已经听到了这部分玩家的呼声，从 3.15 的系统开始便加入了数据转移功能，只要你拥有两台 PS3 主机和一台电视就能轻松实现所有硬盘内容的转移，下面就来看看具体的操作方法吧。

(1) 将新老主机都通过视频线材连接至显示设备（最好是电视，因为电脑显示器往往会由于接口不足使操作更加繁琐），事先要确保两台主机的“显示设定”与所使用的线材一致，而且电视也要有对应的接口支持，并且可以自由切换。

(2) 将两台 PS3 主机使用网线连接，接着启动希望转移数据的 PS3 主机，按照“设定”→“主机设定”→“资料传送工具”→“将本主机的资料传送至另一台 PS3”的顺序选择。

(3) 启动接收数据的 PS3 并将电视的显示输入切换到它这一侧，按照“设定”→“主机设定”→“资料传送工具”→“将另一台 PS3 的资料传送到本主机”的顺序选择。

(4) 在正式开始前，一定要确认接收数据的 PS3 上没有任何重要资料，因为传输时系统会自动删除新主机硬盘中的所有数据。耐心等待数据传送完成后，转移数据的 PS3 主机除了禁止复制的游戏数据、带有保护技能的内容会完全转移外，其他普通数据会全部保留。

注意点

①转移数据的 PS3 主机在转移前要登陆 PSN 进入“账号管理”，将“机器认证”的状态解除（不同的 PSN 账号需要分别解除），不然会出现部分下载内容无法使用的情况；

②接收数据的 PS3 在传输数据前一定要连线恢复老主机的 PSN 账号，不然会导致部分游戏记录、奖杯无法进行传输，使用拷贝的记录进行游戏无法获得奖杯的情况；

③Life with PlayStation 的程序无法转移，但在新主机上下载该程序并登陆 PSN 账号可保留之前获得的贡献点数。



Q 《无双大蛇 Z》里“无双大蛇剧本”四个国家最后的外传怎样才能出现？游戏中“无双大蛇”和“无双大蛇 魔王再临”两个剧本里的角色可以通用吗？[hengfu_tu]

A 蜀 8 章外传的出现条件是在蜀 7 章的“江户城の战い”中，当触发“炎上”的事件后两分钟内逃出城外，建议玩家进入天守后立即清掉附近的将领，再带着我方全体武将逃离；魏 8 章外传的出现条件是魏 7 章的“山崎の战い”中，在妲己叛变后的 1 分钟内将其击败，可以调最低难度并一直跟着她行动来保证万无一失；吴 8 章外传的出现条件是在吴 7 章的“小牧长久手の战い”中，战斗开始后 3 分钟内救出孙坚和孙权，推荐先打倒右下角的牛金开门，然后往左消灭郭淮打开小牧城门，最后在城中消灭所有敌将实施营救；战国 8 章外传的出现条件是在战国 7 章的“五丈原の战い”中完成千人斩，不要放过视线中的任何一个敌人即可。最后游戏中两个剧本的角色是可以通用的。

Q ①我在 PSN 的美服下载了《SAVAGE MOON》，虽然现在已经通关了，但有几个奖杯一直不知道具体的拿法，例如“Imoon Conqueror”要求完成三个星云里的所有关卡，但我为什么通关都没有得到？而像“Xipe Imoon Trophy”、“Ymir Imoon Trophy”、“Zeus Imoon Trophy”这三个奖杯需要分别在不同的星云里达到分数的最低要求，但具体数值到底是多少呢？前面那个银杯是不是已经包含了它们？②“Command Credit Trophy”、“Command Skill Credit Trophy”都与获得金钱数量有关，但网上只翻译成“相当可观”，完全让人摸不着头脑……而“Imoon-Bane Trophy”具体要求的杀敌数是多少？“Imoon Survivor”要求的坚持时间是多少？③《FLOCK》中“The Continuous Cartographer”奖杯网上的翻译是“用单人模式和多人模式游玩一次”，但我单人和双人模式都玩完了 LEVEL1，为什么还是没有得到奖杯？[北京 Sanlove]

A ①“Xipe Imoon Trophy”、“Ymir Imoon Trophy”、“Zeus Imoon Trophy”这三个奖杯中的“分数最低要求”其实并不是单指分数，而要求玩家在星云的每个关卡中都获得资源和分数额外奖励，其中资源奖励需要不断地采集地图中资源，尽量不要出现遗漏，分数奖励则依存于资奖励，只要保证过关时拥有大量的金钱，作战单和建筑物也不难获得。最后的“Imoon Conqueror奖杯在达成以上三个奖杯的要求后会自动取得。“Command Credit Trophy”要求玩家在一次战斗获得超过 15000 的金钱；“Command Skill CredTrophy”则需要先提升获得额外金钱的指令技能，使用该技能在一次战斗中累计获得超过 1000 的金即可解锁；“Imoon-Bane Trophy”的具体要求为一次战斗中消灭超过 1000 个敌人；“Imoon Survivor要求在战斗中坚持半个小时以上，当满足条件后须完成关卡并返回主菜单才会解锁，而以上四个杯都推荐在复仇模式（Vengeance Mode）中完成③“The Continuous Cartographer”奖杯的要求是必使用单人和多人模式各游玩一次由其他玩家创建的关卡，并非游戏本身的关卡。

Q 我现在有 PS3 版的《吉他英雄 世界巡演的吉他控制器，请问“《吉他英雄》系列”的吉他控制器可以用来玩“《摇滚乐队》系列”的游戏吗最近很想买《摇滚乐队 甲壳虫》这款游戏，但就怕吉他控制器不兼容。[zzs_215]

A 这两款游戏的吉他控制器是可以通用的，你可以放心购买。

Q ①终于入手 FF13 港版限定神机，因为在家使用电脑反而比 PS3 更不容易，所以就想不通过电脑直接用 PS3 在电视机上播放大小在 40MB 到 2GB 范围的 MP4 格式的视频。不过之前用西部数据 3.5 寸的移动硬盘（1TB）连接 PS3 的 USB 接口，发现没有任何反应，看网上有的人说可能是 PS3 无法识别大容量的硬盘，有的则说 1TB 500GB 的一样能识别，请问 PS3 到底最大能识别多少 GB 的移动硬盘呢？PS3 只能识别 FAT32 格式化的分区，NTFS 不行吗？②如果要购买移动硬盘，个人比较倾向日立的，看网上说貌似移动硬盘平时接电脑是支持 Windows 的操作系统，而 PS3 用的好像是 MAC/LINUX 之类的系统，还分 2.5、3.5 寸是什么意思？③如果按照 FAT32 格式化移动硬盘，如果我的总容量为 500GB，那就是说要分成 125 个 4GB 大小的区域才能播放视频文件吗？[WEI]

A ①目前对于 PS3 外接移动硬盘的大小、型号等，官方也没有给出具体的要求，只说明硬

盘的格式必须为FAT32才有可能被正常识别，如果出现没有反应的情况，多半就是移动硬盘与PS3主机不兼容所造成的。②选购移动硬盘没有必要用操作系统来区分电脑和PS3，而且你从网上看到“PS3用的好像是MAC/LINUX之类的系统”这样的说法也是不正确的。所谓2.5和3.5寸是指硬盘的规格，通常前者用于笔记本电脑，后者则用于普通的台式机，它们只有尺寸和部分接口的区别。无论是加装硬盘盒还是直接购买品牌移动硬盘，只要保证最后输出为标准的USB2.0接口就能连接PS3。③你所说的“4GB限制”只适用于单个视频文件，并不是指移动硬盘的一个分区，所以如果你下载的视频文件过大，使用软件把它切割成不超过4GB的多个文件就可以正常播放了。

Q 小弟最近在玩PS3上的《泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜》，不过在合成道具的时候遇到了一个问题，不知道两个男主角的最强武器要怎样才能合成出来呢？貌似我在合成列表里没有找到这个项目，难道还需要满足其他的条件？[3AFANS]

A 阿隆和阿尔萨尔的最强武器分别是ギガエドラム和ギガダーンウィン，要合成它们首先需要把剧情中获得的“エドラム”和“ダーンウィン”这两把武器都合成到+4的状态，然后再与另一个重要道具“モルダバイト”合成即可进化为最终形态。该道具在正常游戏中需要通过“混沌の宝剑×1”、“希望の明星×1”、“创世のクリスタル×9”和“ハミルス文书D×9”进行合成，所需素材也只在通关后追加的百层迷宫中出现，收集起来非常繁琐，但如果有条件的话，你也可以通过继承前作的完美记录来免费获得该道具（需主线流程通关）。



▲……不支持奖杯，所以拷贝其他玩家的记录不会影响获得……

Q ①PS3主机的用户和PSN帐户有绑定关系吗？如果我想一个PS3用户使用两个或更多的PSN帐户登陆PSN，是不是必须要先用上次的帐户登陆，然后修改登陆ID（Email）就可以了？②我有一个朋友给了我一个“黑号”，让我下载游戏，我用我的PS3主用户（所有的游戏存档、奖杯都在那个用户上，而且之前没有用自己的PSN号登陆过PSN，没有同步过奖杯信息）登陆这个黑号，下载完成之后也没有管它，结果现在这个号被封了，这是不是就不能用我的主用户登陆我自己的PSN号了？[Cross.K]

A ①PS3的用户和PSN帐号是有一一对应关系的，虽然你可以通过登陆后修改Email实现“同一用户使用多个帐号分别登陆PSN”，但实际上每次修改登陆ID后，系统都会将你最后输入的Email和当前的用户绑定，之后如果你不修改登陆ID，仅仅是在登陆界面更换其他Email登陆会出现“不允许使用其他玩家帐号登陆”的提示。②如果你所使用的“黑号”已经被限制登陆PSN，也就意味着你无法通过修改Email的方式将当前用户与新的PSN帐号绑定，除非你能够联系官方解除限制，否则你主帐号下的所有奖杯信息将无法再与服务器同步，不过你的部分游戏存档还是可以通过在主机上建立新的用户转移。另外在这里也建议使用非正规帐号的玩家，一定要在主机上建立新的用户并在PSN注册，以免影响主帐号在服务器保存的奖杯、下载列表等重要信息。

Q 我的PS3是80GB带震动手柄的版本，前几天在安装PSN游戏时，不小心断了电源，结果再次启动就发现游戏菜单里多了一个损坏的文件，本来以为删除了就没事了，但当我想删除的时候却提示不能删除，同时出现代码8001002A，这个文件占用的空间目前显示为0kb，虽然留着也无伤大雅，但心里面总是感觉怪怪的，究竟有什么办法可以将它彻底删除呢？[waymen82]

A 出现错误代码“8001002A”代表该文件属于受到保护的内容，再加上这是在你安装PSN游戏中途断电时生成的，你可以尝试用以下两种方法删除该文件：（1）登陆你下载该游戏的PSN帐号，进入“帐号管理”，选择“主机认证”解除主机硬件与PSN的对应关系后删除；（2）重新下载该PSN游戏，正常完成安装后会自动替换掉当前的错误文件。

Q ①《战神 收藏版》的美版到底有没有《战神3》的DEMO下载码呢？我在淘宝上看有个卖家说有，有的又说没有，到底谁说的才是真的呢？港版合集也有吗？②《战神 收藏版》的港版是英文还是中文呢？我比较喜欢英文字幕，所以麻烦告诉我一下！[ZGMF-X42S]

A ①《战神 收藏版》的美版和港版都会附带《战神3》的DEMO下载码，试玩版的内容和今年E3公开展示的内容相同。②本作的港版目前只有英文版，而且过场动画中只有语音没有字幕，这点估计要让你失望了。



Q 最近我毅然决定入手250GB的神机一台，所以有两个问题想请教一下。①PS3因为游戏玩家品德问题（例如在线联机恶意拔网线等）上PSN会不会被BAN？玩偷跑的游戏会被BAN吗？②为什么PS3的日式游戏这么贵？例如《高达战记0081》现在还要400多块，比新出的《使命召唤 现代战争2》390高出一截，经典的《潜龙谍影4 爱国者之枪》反而降到240元，这其中有什么原因吗？[武装飞鸟]

A ①“联机游戏时恶意断线”虽然对很多玩家造成了困扰，但是官方目前还没有因为这种情况而限制某些账户登录PSN，玩家只能使用系统自带的“黑名单功能”来避免和这些玩家进行联机游戏。另外由于PS3目前并没有盗版存在，所以即便是玩偷跑的游戏也不会受到来自官方的惩罚。②各区域版本游戏的差价主要受汇率的影响，尤其对于一些没有港版的PS3游戏来说，定价较高的日版游戏换算成人民币的售价往往就要比港版游戏贵几十块钱不等，而像你所说的《潜龙谍影4 爱国者之枪》之所以会那么便宜，应该是与本作的港版廉价版定价较低有关。

Q 《魔界战记3》中的魔变身要怎样才能使用？我虽然还没有通关，但至今一次都没成功过，“魔变身”那个选项一直是灰色的……很期待看到企鹅变大炮的感觉，但至今毫无头绪。另外生屠会跟以前的黑暗议会有什么区别吗？[云彩和薯片]

A 魔变身发动的条件是人形角色和魔物角色必须在学生会中同属一个委员会（不同委员会有不同的特殊效果），满足条件后，在战斗中让魔物角色移动至与人形角色相邻的格子就可选择“魔变身”的指令了。此外，生屠会系统虽说是以黑暗议会为原型，但新增了很多玩法和要素，由于篇幅关系，以下就只为你列出“委员会”相关的内容，其他细节上的变更你可以参考《PS3专辑 Vol.3》的本作攻略。

委员会名称	效果
メガネっ娘爱好会	商店出售眼镜（メガネ）
音乐部	自由选择学级界和道具界的背景音乐
学级界系	出现漂流学级管理人，可以挑战学级界
逆界贼团	道具界出现“逆界贼を行う”选项，道具界遇到界贼概率增大
凶育委员会	可以选择任教的凶师，获得凶师的特殊效果
强夺商店	获得相邻角色50%的Mana
真・强夺商店	获得相邻角色全部的Mana
隅っこ同好会	坐在凶室四个角落的角色获得经验值提升25%
靴职人	防具商店出售靴子（くつ）
持ち上げ研究会	可以发动二段投，投掷高度增加12dm
水曜日チーム	道具界更容易出现无罪者小镇
正义战队	商店出售腰带（ベルト）
战友よ！委员会	相邻角色死亡时，能力提升10%
选鬼世管理委员会	加入班会并获得参与投票课题的权利
鸟人间研究会	在据点、不思议な小部屋、无罪者小镇跳跃力变为2倍
风纪委员会	班会中可以执行搜身（持ち物检查），随意没收委员们的装备品
保健委员会	在保健室中消费变得便宜
魔チェンジ研究会	魔变身回合+1，魔变身武器威力+5%
味魔王料理会	消费道具效果变为2倍
优等生グループ	相邻角色获得经验值上升10%
ヤンキー俱乐部	站在凶室每排最后的角色获得金钱上升50%
虎の穴	据点出现时空渡人，可以挑战游戏的里关卡
魔チェンジ委员会	魔变身武器威力上升50%
修罗を统べる者达委员会	魔变身附加原武器能力，魔变身武器威力上升5%（只限1回合）

Q 我以前都是在levelup网站的书刊区看《PS3专辑》的上市时间和内容介绍的，不过最近levelup网站停掉了，我想查看下一辑《PS3专辑》或其他游戏书刊的上市时间和内容预告，那该怎么办呢？[很多读者]

A 一方面请关注《游戏机实用技术》的新书特搜栏目，还有就是大家可以去动漫游书店淘宝店，其首页新增加了一个各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍的版块，《PS3专辑》的上市消息和内容介绍那里也有，还可以当即预订书刊，相当方便！书店网址是：acgbook.com。此店在《游戏机实用技术》上做过宣传，而且是淘宝网的皇冠级店铺，买过的读者100%给了它好评，可以说是最令人放心的一个网店，有兴趣玩家可以常去逛逛。

五一高清平板电视动态及导购

文 svideo　编 J.H　美编 一刀

1 国产彩电华丽转身 斩获市场七成份额

经过去年一年的市场角力，国产品牌笑傲平板电视市场的格局已经形成。而一年半前，以索尼为代表的外资品牌发动了猛烈的价格攻势，国产液晶电视因为缺少降价力度而一片哀鸣，外资品牌曾一度占领了70%的市场份额。经过金融危机的洗礼，局面已经发生了根本的变化，年初开始，国产品牌开始攻上三分之二市场份额。

在32、40和42英寸这些主流尺寸上，国产品牌具有较大优势。国产品牌能站稳脚步，同32至42英寸面板得到充足的供应和价格保障有着密不可分的关系。无论是外资品牌还是国产品牌32英寸液晶电视，基本都是台湾屏的天下，因此国产品牌已经和外资品牌站在了同一起跑线上，也使得国产32英寸液晶电视具有足够的价格优势。原本40英寸以上液晶电视使用台湾屏的比较少，但是随着奇美、友达最新高世代面板生产线的投产，大批量经济的切割尺寸也从32英寸扩大到40和42英寸上。去年，大量的40和42英寸液晶电视纷纷采用台湾面板，这也是国产40和42英寸液晶电视价格下降的根本原因。国产品牌很多40英寸面板的像素已经不是三星的S-PVA特征了，改为垂直排列方式，基本都是台湾屏。甚至日系40英寸液晶电视都有传闻使用的是奇美屏。使用台湾面板后，40和42英寸液晶电视的质量和画质并不会降低。决定平板电视画质的因素中，除了面板之外，重要的是图像处理电路。对于中低档机而言，面板的因素很小，画质主要由电路所决定。因此可以不必考虑面板因素，台湾面板和外资面板，效果并没有不同，如果图像电路做好了，台湾面板同样可以达到出色的画质。只有在高端机上，像三星黑水晶面板这种高档屏幕，才对画质有比较大的影响。

国产品牌在46、47英寸液晶电视上也有亮眼表现，长虹的50英寸等屏子，国产57、65英寸液晶电视也都业绩不俗。加之国产电视多数都有USB播放网络视频或高清视频的功能，很多品牌还推出了互联网电视，都大受欢迎，终于取得了市场绝对优势。

海尔液晶电视去年一路亮点不断，前年底敏锐地捕捉到互联网电视的市场契机，推出了模卡机——一种可以灵活升级的互联网电视，可以在线收看搜狐视频或迅雷视频。目前已开发出来的模卡有搜狐在线模卡，只需一根网线就可以直接收看搜狐视频的影视剧，省去了电脑操作的麻烦。还有迅雷下载模卡，通过这个模卡可以高速下载上万部高清电影、电视剧、体育赛事和新闻。高清可录模卡，可内录、外录有线电视节目，DVD节目，各种流媒体节目，还可以突破传统电视节目必须按时观看的限制，对喜欢而又无时间观看的节目，可以预录下来，有时间再慢慢欣赏。另外还有一些学习、教育、游戏、运动之类的娱乐功能，具有一定的发展空间和潜力。

海信是国产液晶电视中的龙头老大，37英寸液晶电视是兵家必争之地，海信产品很好地区分了高



中低档系列，目前TLM32V86K是主力型号，具有USB接口，可以播放720p的H.264视频。TLM32V88具有USB接口和网络接口，TLM32V88PK则是全高清面板，USB接口支持蓝光播放，定位高端。如此全面的产品线，可以将各种需求的用户一网打尽。

4000至5000元之间的40和42英寸液晶电视是市场上最热销的机型之一，海信在这一档产品上有两个主力机型：TLM40V68PK价格不到4000元，USB接口可播放蓝光高清；TLM42V68PK价格在4500元，这两款效果都非常出色，性价比高。中端方面，新上市的TLM42V86PK图像效果很不错，价格也不高。高端方面，TLM42V67PK支持USB蓝光播放，TLM42V88OP则增加了240Hz。

46和47英寸液晶电视方面，新上市的TLM46V86PK是主力机型，具有价格优势。TLM47V67PK和TLM47V88PK则是中档机，USB接口具有蓝光播放功能，TLM47V88OP则是高端定位，增加了240Hz。

55英寸以上大屏幕，海信重点放在了55英寸液晶电视上，提供了两款产品，TLM55V88OP、TLM55T69OP，都有240Hz技术，前者促销价格只有9000元不到，深受欢迎。海信还推出了一款60英寸液晶电视，性价比也比较高。同时还推出了几款LED液晶电视，最大特点是外观超薄，其中18和28系列图像效果有比较好的表现，价格也不是很高，值得关注。

长虹液晶电视和等离子，开始在多个系列中导入互联网电视功能。入门级方面，目前有710和新上市的720和729系列，710是老产品，尺寸包括32、37、42和47英寸，以图像质量高，性价比高著称。720系列尺寸比较全，包括26、32、37、40、46和52英寸6个规格，其中40英寸以上三款为全高清产品。729系列和720系列比较，没有52英寸规格，增加了42英寸规格，42和46英寸为全高清的。值得注意的是，729系列USB接口只能播放MP3和图片，720系列可以播放普通视频。这两个系列图像处理都还不错，对比度可以通过HIVICAST测试。

810系列是中档机，32英寸以上型号比较复杂，包括LT32810U、LT37810U、LT42810FU、LT42810DU、LT47810FU、LT47810QU、LT55810DU多种规格，USB接口都可以播放高清视频，而且全部预留数字电视接口，应对未来数字电视的需要。42英寸以上的为全高清，型号中带D的具有120Hz，带Q的具有240Hz功能。图像效果处理得比较好。



820系列是互联网电视，既可以直接用宽带上网，还可以使用无线路由器无线上网，包括32、42、46和55英寸四种规格，42英寸以上全部为全高清的。这个系列图像效果也处理得很好。

等离子方面，长虹等离子生产线已经量产，良品率已经超过85%，目前长虹等离子基本使用都是自己生产的屏幕，值得关注的产品是PT50818，ITV58928F，都是大屏幕产品，具有价格优势，而且效果比较



出色。

康佳80系列是主力机型，包括32、37、42和46英寸等规格，图像效果处理的非常出色，对比度佳，37英寸以上USB接口支持高清播放。81系列是节能系列。86系列在保持80系列出色画质的基础上，增加了互联网电视功能，包括32、40、46和55英寸四种规格，40英寸以上为全高清规格，USB接口全部支持高清播放。88系列则是LED液晶电视，包括46和55英寸两个规格，主要特点是外观超薄，厚度只有1.99厘米，而且图像的画质处理得非常出色，是国产LED液晶电视中效果最好的，还具有地面高清一体机、USB播放高清等功能。

TCL液晶电视兼容两大主要功能：蓝光，就是USB接口播放高清功能，也就是所谓的蓝光，在产品型号中表示为B；互联网电视，在型号中表示为E。

创维的03系列主要卖点是卡拉OK功能，05系列则是USB接口的高清播放功能，11系列主打技术是节能，创维还有10系列普通液晶电视，主要是增加了互联网电视功能。创维同时推出了涵盖各种尺寸的10系列LED液晶电视，图像表现也很不错，而且是战略性产品，具有价格上的绝对优势。

依靠适中的价格，USB高清、互联网电视等独特技术，国产液晶电视已经稳居液晶电视大半壁江山。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

2 平板电视屏幕日大 40/42英寸已成入门

目前，32英寸液晶电视仍是市场销售的主力，谁抓住了32英寸液晶电视，谁就成功了一半。对于多数家庭而言，购买液晶电视仍然是用来观看普通有线电视或者是数字有线电视，其清晰度仅仅是720×576的，特别是普通有线电视普遍存在干扰，使原本清晰度就不高的节目效果看起来更差。一般家庭的房间宽度在3至4.5米之间，这个距离观看有线电视或者数字电视，包括观看DVD节目，32英寸已经足够了，图像看上去更致密，更清晰，如果使用46以上的大屏幕，图像感觉非常破碎，色彩也很浑浊，一些干扰的噪点、波纹还会被放大，看上去很不舒服，观感反倒更差。

特别是对于玩高清游戏的读者，在玩高清游戏的时候，习惯上和看高清电影有所不同，高清电影可以远距离观看，即坐在电视机对面的沙发上欣赏。而玩高清游戏的时候，玩家一般习惯于在距离屏幕较近的地方观看画面，基本是在电视机前玩儿，因此不宜选用太大尺寸的平板电视，40或42英寸会显得太大，近距离观看会很不舒适，32英寸是最佳的选择。32英寸液晶电视分辨率分为1366和1920两种，一般来说，1366的清晰度已经足够了，没有必要选择1920的。1920的32英寸液晶电视，由于像素小，亮度会有所降低，如果亮度想达到1366机的水平，背光灯管的亮度要提高，能耗也会增加。但如果读者还是想追求全高清的完美画质，1920的32英寸液晶电视也是不错的选择。全高清32英寸液晶电视属于高端机，以三星、LG、索尼、夏普、飞利浦等外资品牌为主力，但是总体而言，32英寸液晶电视的主力仍是1366机，全高清机价格仍相对较高，外资品牌32英寸全高清机甚至高于国产42英寸全高清机，难以普及。



从电视机发展的历史看，大屏幕一直是主要方向，进入平板电视时代这个趋势更加明显。在CRT时代，34英寸基本是电视机的极限尺寸，后来的背投电视虽然可以做得更大，但是由于过于笨重，随着平板电视的兴起，很快就成过眼云烟。平板电视最大的优势之一就是大屏幕。随着住房条件的进一步改善，装修装饰水平的日益提高，特别是平板电视价格的不断下降，人们已经不再满足于32英寸的"大屏幕"了，开始把眼光放在了更大尺寸的平板电视上，40和42英寸平板电视开始成为大屏幕平板电视的入门尺寸。

在3至4.5米的观看距离上，如果看普通有线电视，40和42英寸效果显然不如32英寸的来到自然和舒适，但是考虑到总体的装修风格，32英寸确实有些不够大气，40和42英寸也算是折中的选择。图像效果上，肯定不如32英寸画面致密而自然，一些干扰、噪点甚至图像上的重影都会更加明显，画面也会发虚而略有破碎感，但是仍可接受。如果用来看数字有线电视，使用机顶盒后，噪点和水波纹这些干扰就不会再出现了，因此总体画质有所提升，感觉会更好一些，但是图像仍不会感觉清晰，因为数字有线毕竟不是高清的，甚至有的频道还有马赛克的感觉，这种现象的出现可以确定和电视机无关，是数字电视信号压缩过程中，压缩率过高造成的，如果使用32英寸液晶电视观看，可能更不容易察觉。和普通有线的雪花和水波纹干扰比起来，这些问题则可以忽略。对于用来观看DVD的用户，如果观看正规的(包括盗版的数字直灌碟)光盘，40和42英寸平板电视效果比普通有线和数字有线都会有所提高，制作特别精良的D9碟有时甚至会有高清的感觉。但是制作水平差，或者压缩DVD，在40和42英寸平板电视上观看，感受则会差很多。



对于网络下载的多数视频，清晰度原本就低，如果在电脑屏幕这种小窗口观看，效果尚可以接受，在32至42英寸液晶电视上，很多视频节目只能说是马马虎虎了，屏幕再大，以目前视频节目的清晰度，很难令人满意。一些视频网站的高清视频，效果能稍好些，但是这些高清视频，也不是我们平时所说的高清节目，只相当于DVD水平。一般地，32英寸平板电视很少有USB播放视频和互联网电视功能，所以视频和互联网电视，选择40和42英寸比较适合。

目前来看，32英寸和40/42英寸液晶电视是市场的绝对主力，两者份额旗鼓相当，两者市场份额超过总数的一半，各占市场总额的四分之一左右。

再联系到不足5000元的价位，40和42英寸平板电视已经成为首选的主流尺寸了。

3 52英寸液晶受冷落 55英寸大屏低价登场

目前52英寸液晶电视最低已不足8000元，但是仍不能阻挡平板电视向大尺寸方向的发展，55英寸以上大屏幕平板电视已经开始盖过50和52英寸的势头，成为大屏幕中的中坚力量。

55英寸液晶电视的大量上市，是多条高世代面板生产线陆续投产的结果。去年3月份，LGD的8.5代线在韩国坡州投产，基板尺寸是2200×2500mm，大于夏普的8代线2160×2400mm的规格，最适合切割55英寸的面板。

除了LGD面板外，市场上55英寸面板还有三星屏。三星目前主导的S-LCD拥有2条8.5代线，也有报道称作8代线的，其实到底是8代线还是8.5代线并无统一标准。夏普的8代线标准为2160×2400mm，而LGD、三星、奇美、友达的8代线均采用2200×2500mm的标准，为同夏普8代线有所区分，一般就称作8.5代线。那么8.5代线比8代线有什么优势呢?

夏普8代线适合切割6片52英寸面板，而8.5代线既可以切割52英寸面板，也可以切割55英寸面板，而且无论是52还是55英寸，都可以切割6片，这样看来还是55英寸更经济，使用8.5代线，可以切割出同样数量的55英寸面板，这也是目前市场上55英寸液晶电视价格和52英寸接近的真正原因。

55英寸液晶电视低价上市的另一个原因还要归功于台湾的奇美电子和友达光电。友达8.5代线已经于8月份投产，第二条8.5代线将于今年投产。日前海信新上市的一款55英寸LED液晶电视，像素为三星的((((形状，但求证海信销售人员证实非三星面板，应该就是友达的面板。奇美8.5代线虽然因为金融危机推迟到今年投产，但是早在前年底就推出了55英寸AGT超能屏，海信价格8000多元的TLM55V88OP就是采用的这种屏，不但耗电量低，而且效果丝毫不逊于韩国面板，黑色和对比度处理均井井有条。

随着国内各大平板电视厂家到台湾大量采购面板，海尔、TCL、长虹、康佳、海信、创维纷纷推出55英寸液晶电视，而且价格均在万元左右，对国产和外资品牌52英寸液晶电视造成了极大的冲击。这种冲击不仅发生在国产品牌身上，外资高端机上，也非常明显。特别是三星高端液晶电视，全线采用55英寸规格，普通液晶电视方面，B650系列没有52英寸，而是55英寸，在LED液晶电视方面，B6000/7000/8000三大系列，均没有52英寸，全部为55英寸。东芝刚推出的高端LED新品SV650和高端普通液晶电视ZV650系列大尺寸全部为55英寸，只有中低端产品才采用52英寸规格。LG的旗舰机95系列也是55英寸的，高端的45系列也是55英寸的。



那么，50、52和55英寸电视选哪个好呢? 等离子电视方面，大屏幕产品主流型号还是50英寸的，主要是松下和长虹为代表。低价机方面，等离子最有代表性的就是长虹PT50718等几款高清产品，分辨率为1366×768；而55英寸液晶电视最具代表性的就是海信TLM55V88GP，全高清，240Hz。这两款电视效果都很不错，海信比长虹等离子价格高出1000余元，但是长虹等离子不是全高清的，尺寸上比海信液晶电视也少了5英寸。

高端机方面，50英寸等离子代表机型是松下P50G11C，55英寸液晶电视代表机型是三星55B6000VF，两者均为全高清的。从外观上，三星为幻彩晶虹时尚设计，深红色而半透明的边框，由于采用侧光式白光LED背光技术，机身厚度仅为2.99厘米，这方面松下则逊色很多。图像方面，三星55V6000VF采用的是黑水晶面板，在黑色表现上，丝毫不逊于松下P50G11C，对比度上难分伯仲。动态图像上，55V6000VF具有100Hz，但是总体上仍是松下略好。三星具有5英寸的尺寸上的优势，价格为24999元，高于松下P50G11C的14999元。

三星55B650T1F也是高端机，幻彩晶虹设计，黑水晶面板，普通液晶电视，价格为16999元，同松下P50G11C相差无几，但是尺寸上则大了5英寸。

52和55英寸液晶电视方面，两种尺寸的成本基本相当，孰优孰劣读者应该已经心中有数。

国产机方面，以海信为例，50英寸以上大屏幕液晶电视，目前主力产品为TLM55V88GP和TLM55T69OP，而52英寸只有TLM52V67OP，而55V88OP价格甚至比52V67GP还要便宜，答案已经非常清楚了。如果各位读者想购买50英寸以上大屏幕液晶电视，55英寸是首选。

平板电视到底多大尺寸才算大呢? 似乎没有准

的答案，50英寸等离子和55英寸液晶电视比起来显然没有选择优势，但是等离子也不会就此坐以待毙。在大屏幕平板电视上，等离子本来就具有大尺寸的优势，随着58英寸等离子价格的不断下降，读者也增加了新的选择。

58英寸等离子比55英寸液晶电视大3英寸，但是屏幕面积则要大很多。42英寸比40英寸液晶电视大2英寸，看上去屏幕大小相当，面积上相差不多。但是随着面板尺寸的增大，面积的差距则比较大，因此58英寸等离子画面相对大很多。图像效果我们不再重复对比了，主要比较一下价格：

国产机方面，我们选择长虹首款58英寸等离子PTV58978F和海信TLM55169OP做对比，前者售价仅为12499元，后者价格为12999元，选择哪一款更合适，请读者自行判断。

高端机方面，我们选松下刚刚上市的P58V10C和三星高端LED 55B7000WF作对比，P58V10C价格为29999元，55B7000WF为27999元，对于高端用户，确实极难取舍。特别是对于用来看蓝光电影的用户，无论哪款都有梦幻般的感受。

58英寸等离子尽管尺寸已经超过55英寸液晶电视3英寸，但是似乎也还不够大，夏普60英寸液晶电视则更胜一筹。由于夏普的8代线尺寸小于8.5代线，只能切割6片52英寸面板，因此在55英寸液晶电视上是一个空白。但是任何事情都是相对的，夏普在55英寸上一片空白，但是不代表在其他大尺寸上没有突破，夏普另辟蹊径，在全球首家推出了60英寸液晶电视，而此前只有65英寸的规格。目前夏普全球首条10代线业投入了使用，其规格为2850×3050mm，适合切割8片60英寸的面板。由于具有切割上的优势，因此价格也极具优势，夏普60英寸新品液晶电视有两个型号，60E77A和60Z770A，其实是同样的机器，供不同的商场销售，价格仅为19999元。海信新上市的TLM60V89OP，也值得关注。



4 五一平板电视推荐

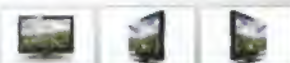
32英寸高清液晶电视

首选 三星32C350

这是三星刚上市的新品入门机，画面通透色彩鲜艳，白色画面纯净，黑色处理得比较好，整体画面通透性高，对比度处理得好，全部通过HVICAST测试，表现比较好，是同价位外资品牌液晶电视中的首选。

参考价格 3499元　画质评分 8分





索尼32BX200/32BX205

这两款电视实际上是同样产品，供不同商场销售，外观采用S550设计，色彩、对比度、画面通透性都不错，1组HDMI接口，属于入门机，性价比较高。

参考价格 2999元　画质评分 8分

长虹LT32710

这款液晶电视采用台湾屏，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，接口丰富，价格比较低，有一定优势。

参考价格 2599元　画质评分 8分

康佳32GS80DC

这款电视的外观比较时尚，图像色彩鲜艳而不夸张，画面通透，黑色画面纯净，对比度处理得好，暗部细节处理的出色。性价比高。

参考价格 2999元　画质评分 8分

32英寸全高清液晶电视



首选 LG 32LH30FR

这款电视是LG的首款32英寸全高清液晶电视，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理得较好，暗部细节表现不错。

参考价格 4999元　画质评分 8分

三星32C530 F1R

这是三星刚推出的新品，外观时尚典雅，图像色彩鲜艳，通透性好，黑色处理得比较好，对比度轻松通过HVICAST测试，暗部细节好。

参考价格 4599元　画质评分 8分

海信TLM32V88PK

画面通透、黑色表现比较好，对比度处理得可圈可点，USB接口支持各种格式的高清信号，兼容性极高，价格上具有一定优势。

参考价格 3999元　画质评分 8分

40英寸液晶电视

海信TLM40V68PK

色彩鲜艳而不夸张，图像方面亮度较高，对比度处理得非常好，图像的通透性也处理得很好，性价比很高。

参考价格 3999元

画质评分 8分

首选



三星40C530F1R

这是三星刚上市的新品，全高清，外观时尚典雅，图像色彩鲜艳，通透性好，黑色处理得比较好，略带蓝色，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节好，整机性价比高。

参考价格 5999元　画质评分 8分

三星40C630K1F

三星新品，全高清，黑水晶面板，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，黑色效果好，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。USB接口支持多媒体信号播放，具有地面高清一体机功能。

参考价格 7999元　画质评分 8分

42英寸平板电视推荐

松下P42S10C等离子

全高清，图像的亮度有了较大改善，因此白色表现更出色，字幕看上去更清新锐利。通透性非常好，黑色效果一流，黑得透彻，黑得纯净。色彩看上去更火爆，尤其橘红色非常醒目。对比度全部通过HIVICAST的测试，高亮画面的质感和细节好，暗部细节非常丰富，层次感尤其突出。

※注：此机已停产，但是五一仍可购到，部分地区替代型号20系列已经上市。

首选



参考价格 6000元以下　画质评分 10分

飞利浦42PFL5609

采用LG全高清屏，外观设计时尚，图像通透性好，色彩鲜艳，黑色处理得好，对比度通过HIVICAST测试，表现非常好，是外资品牌中为数不多能支持RMVB播放的电视。

参考价格 5999元　画质评分 8分

LG 42LH30FR

全高清，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理得好，暗部细节丰富。性价比高。

参考价格 5999元　画质评分 8分

海信TLM42V68PK

全高清，台湾屏，外观设计时尚，色彩鲜艳而不夸张，图像方面亮度较高，对比度处理的非常好，图像的通透性也处理得很好，性价比很高。

参考价格 4499元　画质评分 8分

长虹LT42810FU

这是一款全高清液晶电视，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，USB接口可以播放高清视频，支持RMVB格式，接口丰富。

参考价格 6500元　画质评分 8分

LG 42LH45YD

全高清，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理得好，暗部细节丰富，还具有200/240Hz功能。

参考价格 8499元　画质评分 8分

46、47英寸平板电视

康佳46GS80DC

这款全高清液晶电视外观设计时尚，具有流光炫彩技术，可以播放RMVB视频，H.264高清视频，接口丰富，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，图像的对比度处理得好，暗部细节丰富。

参考价格 5999元

画质评分 8分

首选



松下P46S10C等离子

全高清，图像的亮度有了较大改善，因此白色表现更出色，字幕看上去更清新锐利。通透性非常好，黑色效果一流，黑得透彻纯净。色彩看上去更火爆，尤其橘红色非常醒目。对比度全部通过HIVICAST的测试，高亮画面的质感和细节好，暗部细节非常丰富，层次感尤其突出。此机价格适中，效果大大超过46英寸高端液晶电视，具有更高性价比。

参考价格 8999元　画质评分 10分

长虹LT47710FHD

这是一款全高清液晶电视，外观设计比较时尚，对比度处理好，画面通透性好，还可以播放RMVB视频，接口丰富，价格比较低，有一定优势。

参考价格 5999元　画质评分 8分

海信TLM 46V86PK

这是一款全高清液晶电视，是海信的新品，对比度处理好，画面通透性好，黑色表现不错，USB接口对高清格式的兼容性高，接口丰富，性价比较高。

参考价格 6390元　画质评分 8分

三星46C550J1F

这是三星的新品，全高清，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，对比度通过HIVICAST测试，暗部细节佳。可以兼容资讯共享平台，可以和电脑等设备连接，USB接口支持多媒体信号播放，具有地面高清一体机功能。

参考价格 8499元　画质评分 8分

康佳LC46TS88EN LED

超薄外观设计时尚，厚度只有1.99厘米，图像通透性好，色彩鲜艳，黑色处理得好，对比度通过HVICAST测试，表现非常好，支持地面高清信号接收，是国产LED电视中最好的一款。

参考价格 9999元　画质评分 8分

LG 47LH40FD

全高清，外观看上去比较精致典雅，时尚气息足，图像通透性高，画面亮丽，色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理得好，暗部细节丰富。USB接口支持的多媒体格式和高清格式多，兼容性强。

参考价格 8499元　画质评分 8分

三星46C630K1F

这是三星的新品，全高清，黑水晶面板，图像色彩鲜艳，通透性好，图像清新，黑色效果好，对比度通过HVICAST测试，暗部细节佳。USB接口支持多媒体信号播放，具有地面高清一体机功能。

参考价格 9499元　画质评分 8分

50英寸以上大屏幕平板电视

松下P50S10C等离子

参考价格 9999元　画质评分 10分



首选

全高清，图像的亮度有了较大改善，因此白色表现更出色，字幕看上去更清新锐利。通透性非常好，黑色效果一流，黑得透彻，黑得纯净。色彩看上去更火爆，尤其橘红色非常醒目。对比度全部通过HVICAST的测试，高亮画面的质感和细节好，暗部细节非常丰富，层次感尤其突出。

长虹PT50818等离子

分辨率1366×768，图像通透，色彩艳丽，黑色表现好，对比度处理得好，采用长虹自己生产的面板，USB接口可以播放各种高清视频，性价比高。

参考价格 7999元　画质评分 8分

三星55C650L1F

这是三星刚上市的新品，幻彩晶虹外观设计简单高雅，采用三星黑水晶面板，图像通透，黑色效果和对比度一流，价格适中，是外资品牌55英寸液晶电视中性价比最高的产品。

参考价格 15999元　画质评分 9分

海信TLM55V88GP

采用奇美ACT超能屏，图像色彩鲜艳，黑色和对比度处理得好，具有240Hz技术。具有USB接口，可以兼容各种高清格式，是国内外各种品牌中兼容性做得最好的。也是55英寸液晶电视中性价比最高的产品。

参考价格 8999元　画质评分 8分

海信TLM55T69GP

采用LG屏，240Hz技术，图像画质非常好，对比度黑色都处理得井井有条，USB接口对高清视频和普通视频具有非常出色的兼容性，3组HDMI接口。

参考价格 10999元　画质评分 8分

长虹LT55810FU

长虹这款55英寸液晶电视采用的是三星屏，图像色彩艳丽，画面通透，黑色和对比度处理不错，可以通过HVICAST测试，USB接口可以兼容多种高清格式。

参考价格 8999元　画质评分 8分

康佳55TS86N

图像效果非常出色，色彩纯正，黑色深沉，对比度到位，通过HVICAST测试。这也是一款互联网电视，USB接口可以支持高清视频，包括H.264和HMVB。

参考价格 14999元　画质评分 8分

康佳55TS88EN LED

采用代表液晶电视最先进技术的LED技术，具有超薄机身，典雅和时尚韵味。采用三星屏，黑色效果出色，对比度处理得好，轻松通过HIVICAST测试。是国产高档液晶电视中难得的精品。

参考价格 19999元　画质评分 8分

长虹iTV58928F等离子

这是长虹刚刚推出的一款超大屏幕等离子电视，最大卖点是12499元的价格，是同价位上能买到的最大尺寸电视，同尺寸的松下等离子，价格要高出一倍。而60英寸的夏普液晶电视比此机价格也要高出万元。此机具有互联网电视功能，可以上网。USB接口支持H.264高清。

参考价格 12499元　画质评分 8分

松下P58V10C等离子

这是松下新品大屏幕等离子，最大优势是价格，只要29999元，比上一代的58PZ880C要便宜了很多。P58V10C另一个特点是采用NEO屏，超薄机身设计，更加高贵而精致。

参考价格 29999元　画质评分 10分

夏普60E77A/60Z770A

这两款电视实际上是同样的机型，不同的型号用来供应不同的商场而已。图像黑色处理的比较好，色彩鲜艳，具有价格上的优势，也基本上是目前市场上最大尺寸的液晶电视(索尼70英寸液晶电视价格在40万左右)。

参考价格 19999元　画质评分 7分



海信TLM60V89GP

这款电视使用的是蜂窝状面板，具有240Hz技术，图像对比度做得比夏普60英寸机好，黑色到位，色彩鲜艳，性价比高。

参考价格 17990元　画质评分 8分

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA









PlayStation，Move！
——迈入主流世界的魔棒

2003年11月，34岁的理查德·马克斯（Richard Marks）向《纽约时报》记者演示了他的新发明：他像哈利·波特一样在电视机前挥舞着魔棒，他的魔棒很简陋，部分零件来自某酒店的衣架，在魔棒的一端顶着个会发出彩色光芒的圆球。当马克斯博士挥舞着魔棒，圆球开始发光——就像真正的魔棒一样。马克斯博士挥舞魔棒划了个圈，在屏幕上就跟着出现了一圈火焰。他朝着屏幕的方向挥动魔棒，炽热的火球噼啪响着朝画面深处射去。他还能变出一团龙卷风，或者让玩家消失。“我让我儿子按照他的喜好草拟了一份魔法名单。”马克斯说，他的魔棒比哈利·波特更神奇。

马克斯演示的是EyeToy的改良技术原型，他的上司菲尔·哈里森（Phil Harrison）正准备到日本说服SCE总部高层，将他的技术作为重点发展方向。令人失望的是，哈里森的东京之行无功而返，马克斯引以为傲的体感技术被雪藏了6年。当它再一次亮相时，早已物是人非，哈里森已经离开索尼，索尼集团CEO与SCE的CEO都被美国派去的高管替换，或许正是因为这样，马克斯博士多年前的发明才有重见天日的可能。马克斯的魔棒仍然是一根短棒加一个圆球，而如今它不再是他儿子的玩物，它是PS家族名正言顺的第二代标准控制器，它也许会成为PS3主流战略的关键。

创意之眼

当理查德·马克斯第一眼看到PS2时，他的第一个念头是：“如果加个摄像头该有多酷？”

大约5年后，马克斯为PS2设计的装置成为索尼最畅销的游戏周边。在EyeToy诞生之前，游戏历史上销量超过百万的控制器周边屈指可数，而EyeToy摄像头在诞生后的5年时间里总共销售了1050万套。

获得斯坦福大学航空电子博士学位的马克斯是摄像头技术专家，他曾为蒙特里湾海洋研究院的水下探索机器人设计了内置摄像头。马克斯在斯坦福大学期间是该校宇航机器人实验室成员，他发现改进机器人的视觉感应器比研究其指令控制机制更有效率，也更加有趣，更重要的是更容易募集到研究资金。1996年斯坦福获得了蒙特里湾海洋研究


■理查德·马克斯

院的资金赞助，马克斯博士用这笔钱给海底机器人装上了一对“眼睛”——这是一对立体摄像头，可用于拍摄海底全景，并且可分析周围环境，根据海底水流的变化调整位置，保持其拍摄的焦距，过去以手动方式进行时，这是一个极具挑战性的难题。通过可识别周围环境的摄像头，还可以自动跟踪鱼群。马克斯

博士的这套系统至今仍广泛应用于海洋研究。之后马克斯博士加入了一家刚成立的公司，将其摄像头技术应用于电视电话会议。

在1999年，马克斯对游戏周边行业一无所知。但是作为一个独立技术顾问，他经常参加各种行业的技术型会议，其中也包括圣何塞举办的游戏开发者大会。在嘈杂的、迷宫般的会场里，他会发现很多新鲜有趣的技术。当他看到会场上最受人关注的PS2演示时，他突然意识到自己的研究领域与游戏也可以产生交集。GDC之后，马克斯给索尼写了封信，阐述了自己的摄像头游戏构想。索尼不久后邀请马克斯造访位于福斯特市的SCEA总部，并为他提供了一个职位：研发部特殊项目经理。

马克斯管辖的特殊项目组有25名程序员和工程师，他们不开发游戏也不做其他产品，他们负责的主要是设计游戏开发工具，帮助其他部门与团队加快游戏开发效率。在EyeToy之前，该项目组最大的成就是写出了一个能使汇编语言在PS2上跑得更快的程序。在从事其他项目的同时，马克斯并未放弃他的摄像头构思。他买来一个网络摄像头，将其与电脑连接，将拍摄到的影像传输到PS2原型机上。接着他用这套简易的设备开发了一个游戏，马克斯为游戏主角取了个名字叫"砖头人"(Brickman)，它的动作僵硬生涩，但是却有其他游戏无法实现的功能：玩家可以挥舞自己的双手推动画面中的砖头人。马克斯没什么游戏制作经验，他的这个DEMO糟糕到"不好意思向别人展示"。好在SCE内部有的是游戏开发人才，马克斯借用了一些美工的工作，将其应用于自己的项目，其中包括一只虚拟宠物，它会在玩家握着的球上跳舞，会随着球的移动而身体倾斜，随着跳跃或跌落。这个DEMO可能就是《Eyepet》最早的雏形。接下来的一个程序是让玩家通过挥舞手臂释放魔法。

马克斯向一些与索尼合作紧密的开发商演示了自己的发明，所有人都对这个项目很感兴趣，只是这种用身体游戏的设想实在太离经叛道，外部开发商们缺乏将其量产化并大力推广的勇气。只有菲尔·哈里森看到了体感化的未来。1999年的一天，哈里森在他的办公室里看到了马克斯的发明，他为之拍案叫绝。哈里森一直在寻找一个机会，让PS游戏走进更广阔的受众。"对很多人来说，游戏手柄是一个令人敬而远之的装置，因为它有14个按键。而这个可以不用手柄，用自己的身体来玩。"哈里森说，每一代新主机都希望扩张受众，但只要传统的手柄操作机制不改，对游戏不感兴趣的人们还是会敬而远之。几十年来，游戏画面从几百个像素点进化为复杂的3D画面，而操作方式并没有根本性的变革。"只有13岁的小孩有空去研究手柄该如何操作，过了这个年龄还不碰游戏，可能就永远与游戏绝缘。"哈里森的担忧不无道理，游戏玩家中，中老年人与女性所占比例较小的部分原因是他们在童年时代并未接触游戏，时间一久，越发难以受游戏乐趣的感染。而游戏厂商为了迎合玩家的需要，在手柄操作机制上做得越来越复杂，玩家与非玩家之间的鸿沟越来越大。



哈里森相信，马克斯的摄像头可以在这鸿沟中架起一座桥梁。但当时哈里森忙着PS2的首发事宜，无法兼顾这些概念性产品。2000年秋季，PS2终于在欧美发售，哈里森被提拔为SCE欧洲分公司总裁。在升职的两个星期后，他把马克斯召到伦敦，向450多名游戏开发者演示了他的摄像头。他演示的DEMO是挥舞手臂，打破屏幕上的泡泡。演示完毕后，哈里森召集志愿者为该摄像头制作游戏，罗恩·菲斯特约（Ron Festejo）主动请缨。

2001年夏季，马克斯带着他的妻子与三个孩子举家从加州普莱桑顿搬到了伦敦，与菲斯特约的团队一起进行了为期三个月的合作研发。索尼没有对外公布EyeToy的开发成本，哈里森曾透露，与普通游戏300～500万美元的开发成本相比，EyeToy的预算称得上"巨大"。

马克斯与菲斯特约先是从一些传统的游戏概念开始，将游戏分为多个关卡逐步推进。但多数概念都在不知不觉中陷入传统游戏的框架，只有玩过游戏的人才能毫无障碍地理解游戏方式。所以他们放弃了原先的方案，改为制作一系列容易理解的迷你游戏。最终的成品中收录了12款迷你游戏。在SCEE伦敦工作室，该项目被称为"iToy"——这是"互动玩具"(interactive Toy)的缩写。哈里森将其更名为EyeToy，虽然最初存在很多反对意见，营销部门对此命名甚为赞许，但他们对游戏本身十分怀疑。哈里森回忆说："我们将游戏的初期版本展示给我们的营销与销售团队时，他们完全搞不明白这是个什么游戏。软件开发度达到一半时，看起来只有1%的完成度。做完了80%时，看起来只有2%。剩下的要靠你的想像力脑内补完。"



□EyeToy: Play》销量超过400万套。

伦敦经验

SCEE的伦敦工作室位于伦敦的大马尔伯勒街，那是在伦敦SOHO区的核心地带，有无数家小型工作室。SCEE伦敦工作室办公楼的外观平平无奇，但是与周围其他工作室相比，他们的规模显然大得多。SCEE伦敦工作室的办公楼总共8层，每层楼都充满了小隔间组成的办公区，其中二楼属于EyeToy团队。作为英国最大的游戏工作室之一，SCEE伦敦工作室是技术与创意的完美组合，在它的作品中有充满任天堂风格的休闲游戏，也有代表业界顶尖技术的核心向游戏，由其开发的《大逃亡》忠实呈现了整个伦敦主城区。SCEE伦敦工作室由两家工作室合并而成，一家是位于SOHO区的Team SOHO，还有一家位于卡姆登。现在他们所在的办公楼是大英钢铁公司名下物业。

"我们第一次来到这座办公楼时，每层楼都只有两三个人办公，更令我们惊奇的是在地下室还发现了一个巨大的酒窖。"时任SCE全球工作室副总裁的Jamie MacDonald说。"合并初期存在很多问题，两个工作室的文化很不一

样。老实说卡姆登工作室的文化很难产生热销大作。”EyeToy的团队主力就是来自原卡姆登工作室，最初怀疑的声音占主流，好在有哈里森等高层的全力支持。SCEE伦敦工作室主管麦克·海格（Mike Haigh）也是EyeToy概念的忠实支持者。

海格曾是英国历史上著名游戏开发商Psygnosis的美术设计师，他也许是世上性格最温和的人，说话总是温而尔雅、不急不慢。海格将伦敦工作室的成功总结为“朴实简单的创意加上出色的营销”——这是典型的任天堂主义，虽然道理简单，能做到的游戏公司寥寥无几。海格的这一原则决定了索尼在欧洲休闲游戏市场的成就。在PS发展早期，SCEJ也曾在休闲游戏上吃过不少甜头，《啪啦啪啦啪》等游戏为索尼的“Light User”战略建立了显赫功勋。可惜后来SCEJ的游戏虽然创意依旧，但越发小众向，失去了引导流行趋势的能力。游戏产业起步较晚的欧洲成为索尼主流战略的新基地。

幸运的是，SCEE伦敦工作室成立后的第二年就迎来了EyeToy。2002年8月，马克斯与菲斯特约高兴地得知，他们终于可以向外界展示自己的开发成果了。索尼在伦敦举办了为期三天的私家游戏展会，EyeToy是会场最大的亮点，数千人为这款新概念的游戏排队等待，绵延不绝的队伍几乎把整个会展中心围了一圈。在排队者中除了普通玩家外，还可以看到孩子的父母和玩家的女友，哈里森说：“这才是关键点！”

“在游戏展会上公开时，我们想不到爷爷奶奶和妈妈们也一起玩了。通常父母们只会坐在附近聊天，看着孩子玩。但是当他们看到孩子用自己的手擦窗户时，他们也跃跃欲试了。”罗恩·菲斯特约说。

EyeToy选择了一个理想的发布时间。2002年PS2的龙头地位已经巩固，开始进入主流普及阶段，索尼正需要一个可吸引非玩家的新产品。菲尔·哈里森要求SCEE全力推



▲《歌星》延续了伦敦工作室在休闲游戏上的成功。

进EyeToy。到2003年末，其欧版销量已经超过200万套；到2004年春，总出货量突破400万。索尼向第三方全面开放EyeToy的游戏开发工具包，在索尼官网提供下载的开发程序一年内被下载了1000多次。

EyeToy的开发与营销经验是伦敦工作室的宝贵财富。开发者们时刻都在思考如何抛弃手柄，用简单明了的新操作界面吸引非玩家。SCEE英国分公司产品经理Lucy Duncan说：“《EyeToy：Play》发售后，我们才算是涉足了社交型游戏，当时我们正处在风暴的最前沿，过去几年来这种新趋势已经成为业界主流。”

伦敦工作室高级设计师凯文·梅森（Kevin Mason）深受EyeToy启发。当他回到家中，与奶奶一起玩PS游戏《谁想成为百万富翁》时，老奶奶不知道该如何使用手柄。梅森希望做一个让奶奶也可以轻松游玩的游戏，根据EyeToy的经验，没有按键的操作方式最容易被非玩家接受，梅森想到的创意是卡拉OK游戏。2004年5月发售的《歌星》是继EyeToy之后，索尼在休闲游戏市场上的又一座里程碑。

海格说：“我们这家工作室是建立于技术共享之上，而该技术本身是基于成熟的EyeToy代码。《歌星》使用了EyeToy的基础。所有围绕《歌星》或者围绕EyeToy的产品都可以追根溯源到该技术，这里的一切都是从其中受益。”

与EyeToy一样，《歌星》也是正好赶上了时机。当时选秀类节目正在全球范围热播，美国有《美国偶像》，英国有《流行偶像》，草根百姓的明星梦被唤醒，对东方卡拉OK文化并不热衷的欧洲人也有了随时高歌一曲的欲望。伦敦工作室执行制作人Dave Ranyard认为，最重要的成功因素还是定价策略。EyeToy提出了以标准价格销售软硬件同捆套装的定价策略，同样是50美元，购买普通游戏得到的只是一张光碟，而购买《EyeToy：Play》可以得到一套软件外加一个摄像头。《歌星》也是以标准价格销售软件与麦克风的套装。伦敦工作室在EyeToy之后与多家周边制造商建立了良好合作关系，对于开发周边硬件充满信心。非玩家们对价值的理解与玩家不同，数千万美元打造的史诗级画面对他们而言意义不大，“白送”的硬件看起来更加超值。把原本用于软件开发的成本花到硬件上，这就是后来任天堂的《Wii Fit》、《第一次的Wii》等游戏的成功秘诀。SCEE伦敦工作室更早地发现了这种适合主流人群的经营模式，可惜没有在SCE的整个集团范围推广。

SCEE伦敦工作室对营销的重视程度甚至在游戏开发之上。《歌星》的开发部门就在营销部门隔壁，营销部门会根据各国市场的特点帮助开发部门选曲，在各国推出的版本都有不同的曲目阵容。在《歌星》发售后的5年时间里，系列各作在欧洲和美国总共推出了160多个版本。


▲EyeToy背后的重要推动者，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森。

错失良机

EyeToy与《歌星》陆续发售后，功勋显赫的菲尔·哈里森被晋升为SCE全球工作室总裁。哈里森上任后，提出全力发展无手柄式游戏界面，以EyeToy和《歌星》为基础，将体感操作作为未来的主要方向，甚至作为PS3的标准操作界面。哈里森虽然掌握了SCE的游戏开发大权，但这种涉及主机发展方向的重大决策必须由日本总部审议。哈里森多次前往东京青山的SCE总部游说，但总是自讨没趣。久多良木健追求的是以最尖端的技术带来无与伦比的视听享受，休闲游戏返璞归真的游戏画面与之目标背道而驰。

2008年2月，哈里森在游戏开发者大会期间对《纽约时报》说：“长期以来我一直在为社交游戏摇旗呐喊，对我而言这是有趣而沮丧的经历。我们的日本同事说在日本根本没有所谓社交游戏的市场，他们说‘人们不会坐在彼此家中的沙发上一起玩游戏，这种事永远不可能发生’。然后就有了Wii。”

EyeToy在日本发售后丝毫没有引起关注，美国方面也因为宣传力度不足，销量只有欧洲的五分之一。SCE日本总部对EyeToy前景的判断是：可以成为延长PS2寿命的重要产品，但PS3应继续高端多媒体战略。伦敦工作室的EyeToy团队由Sandy Spangler和Mark Parry率领，开发基于摄像头操作方式的休闲游戏，而马克斯到伦敦工作室完成了EyeToy项目后不久就回到了福斯特。在那里，他有一间小小的办公室。虽然日本总部没有采取哈里森的建议，EyeToy的重要性并未被提升到集团高度，但马克斯仍然在孜孜不倦地研究他的摄像头技术。在他的办公桌上堆满了塑料泡沫

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

模型、喷漆、双面胶和玩具。马克斯相信，摄像头的体感操作总有一天会成为业界的标准，他说："我希望EyeToy成为PS平台的一部分。在未来，游戏甚至可能会认识你的衣服颜色，知道你是否在笑，并将此融入到游戏中。"

EyeToy只能捕捉二维的图像，无论玩家在镜头前如何手舞足蹈，转化到系统中的只是一幅平面图像，系统根据每一帧图像的变化判断玩家的动作，无法判别纵深方向的动作是马克斯的最大遗憾。所以EyeToy项目完成后，马克斯紧接着研究如何判别玩家在纵深轴上的动作。马克斯尝试过智能图像分析技术，为此他制作了一个新DEMO，叫"中世纪密室"。他在镜头前，手握一把长剑模型，当剑尖挥向屏幕时，镜头拍摄的画面中剑首变大、剑柄变小，系统根据拍摄到的画面大小变化判断其在纵深轴上的距离变化，由此转为游戏中三维空间里的动作。这种处理技术与后来微软的Natal有些相似，可以说是Natal的原始形态。多年后马克斯对Engadget网站说："我们试过多种3D摄像头，它确实让EyeToy已经实现的一些东西更强大了，但是并没有像我们期待的那样带来那么多的新体验，而且增加了很多成本，还没法做到我们想要的其他效果。"

马克斯最后决定为完全体感增加一些"佐料"——便于系统进行3D空间定位的彩球。除了短棒顶上的光球外，马克斯还研究出一种柔软可捏的软球，马克斯称之为"铅"，它就像《少数派报告》里，汤姆·克鲁斯的黑色手套，可以对着空气进行体感操作。系统会识别彩色软球在3D空间中的准确位置，捏一下球，球体的变形被摄像头捕捉后，会转换成操作信号，其作用就像按下了一个鼠标按键。将握球的手移动到画面中的照片上，按住球，就可以抓住照片并随意拖拽到3D空间中的任意位置。将两只手放到照片边角，按住球，照片会放大显示。据说看到该技术后，索尼VAIO笔记本部门表示出强烈兴趣。

在PS2时代，由于处理能力的限制，马克斯博士需要在很多方面妥协于机能。最终他选择了实用性，将保持帧率以及对环境亮度的低要求作为首要诉求点，为此不得不牺牲画面质量。PS3机能的进化为EyeToy的进化创造了条件。菲尔·哈里森召集马克斯和伦敦工作室的主力开发人员们进行了PS3版EyeToy的首个讨论会。在EyeToy诞生后的几年时间里，摄像头技术有了突飞猛进的发展，尤其是光学感应的灵敏性大大提升。但在摄像头行业里，主流的发展趋势是让像素越来越小，从而实现更精细的画面，而在每个像素的画质改变方面没有太大的进化。索尼与感应器芯片供应商Omnivision合作，脱离像素精细化的趋势，使感应器的每个像素能收集到更充足的光线，改进低光条件下的拍摄精度。某个深夜里，马克斯在电脑前埋头测试PlayStation Eye摄像头的第一个样品，他无意中发现将周围的灯全部关掉，仅依靠电脑屏幕投射到他身上的亮光就足以被摄像头捕捉并识别。马克斯相信他做出了一个正确的技术选择。

PS Eye支持两种动作捕捉模式：一种是640×480的画面解析度、秒间60帧的标准模式，主要应用于与EyeToy类似的摄像头游戏，将玩家的形象采集到游戏中。还有一种是320×240解析度、秒间120帧的高速模式。该模式注重的不是"拍摄"功能，而是动作感应功能，由于动作侦测速度是普通模式的两倍，因此可以降低动作捕捉时的延迟现象，将玩家的动作与游戏中的角色1:1匹配。

马克斯对PS Eye最自豪的地方并非摄像头本身，而是摄像头装置内置的麦克风阵列。使用多个麦克风组成的麦克风阵列可以"听到"发声者的方位，并有效降低风声和电视机传出的声音，让玩家无需佩戴耳麦，坐在沙发上就可以将清晰的语音输送到PS Eye，为今后的语音聊天、语音识别等功能提供了基础。语音识别将会是未来全身体感型操作方式的关键，微软Natal演示中最惊人的部分并不是在电视机前张牙舞爪地模仿拍球，而是与电视里的小男孩Milo谈笑风生——这需要借助麦克风阵列实现清晰的语音捕捉与强大的智能语音识别技术，在Natal公布之前，马克斯博士早已做好准备。


■TGS2009的《生化危机5》体感操作演示使用了手柄与Move结合的古怪方式。

转机

在SCEE伦敦工作室的6层办公楼里，每一层都是一个职能部门或项目团队。顶楼是工作室主管等高级行政人员的办公室；五楼是国际软件发行部门，负责将游戏翻译成多种语言，并根据各国文化进行修改，另外还有一个音乐授权部门，专门与音乐公司和艺人联络，为《歌星》、《GT赛车》等游戏提供音乐；四楼是《歌星》开发团队的天下；三楼是Home事业团队，驻扎着60多人不断改进完善PS3的这个虚拟世界。在美国与日本分公司也有Home事业团队，此外还有一些外包的开发公司，不过伦敦工作室的这60多人才是Home事业的核心。二楼原本是EyeToy团队的天下，但当PS3的游戏开发项目全面启动后，办公楼层逐渐被一分为二，与EyeToy团队共用一个楼层的是《八天》(Eight Days)的团队。《八天》曾是PS3最受关注的第一方游戏之一，伦敦工作室为之投入的初期团队规模就达到

了 80 多人，之后增加到 80 多人，另外还有外部合作伙伴的 40 多人同时进行开发。EyeToy 团队的规模与办公场所都在缩减，部分开发人员被安排到其他团队。罗恩·菲斯特约就被调到了三楼负责 Home 事业。

理查德·马克斯仍在潜心研究 PS Eye。作为摄像头游戏的先锋，他对这种技术的应用价值比任何人都要了解。马克斯曾多次在 GDC 内部演示摄像头游戏的新应用，也在网上发布了多个新创意的神奇视频：将玩具坦克拍摄到游戏中，转化为实物进行坦克大战、在纸上画出一辆汽车，对着摄像头，纸张上的汽车在游戏世界里活了过来……在后来微软的 Natal 演示中，这种神笔马良式摄像头应用多次出现。马克斯博士的技术获得了外界的赞叹，却没有得到 SCE 当权者的赏识。Wii 的遥控器手柄公布后引起业界强烈关注，索尼没有使用马克斯现成的动作捕捉技术，而是模仿任天堂的创意，使用多轴加速感应技术设计了被称为四不象的六轴手柄。PS3 发售后，没有振动、动作感应手感不佳的六轴手柄被讥嘲不休，索尼还是没想过改用摄像头技术。硬件研发是日本总部的事务，欧洲分公司的技术无法引起足够的重视。直到 2008 年才总算出现了转机。

2007 年 3 月，PS3 在欧洲发售时出现难得的火爆场面，顺利的首发为 SCEE 的崛起开了个好头，SCEE 在集团中的地位大大提高。2007 年中开始，索尼 CEO 霍华德·斯金格亲自指挥对 SCE 进行了空前的“血洗”，清除了阻碍改革的守旧派，将更多权力下放给各国分公司。平井一夫的地位巩固之后，实施了一系列以扭亏为盈为目的的改革措施，取消了多个劳民伤财的远期投资计划，将资源转向更具盈利性的项目。索尼不再骄傲地以业界领潮者自居，转而扮演追随者的角色，密切留意行业风向，积极调整自身战略。

2008 年，索尼得知微软正秘密研究摄像头游戏技术，根据索尼得到的情报，微软可能会将摄像头体感游戏作为今后的主要发展战略。2008 下半年，曾经多次声称体感操作持续不了多久的平井一夫突然改口，发表了自己对 PS Eye 体感操作的期待。PlayStation Move 开发计划大概就是从这时开始正式启动。



▲曾大受关注的《八天》开发团队与 EyeToy 团队位于同一楼层。

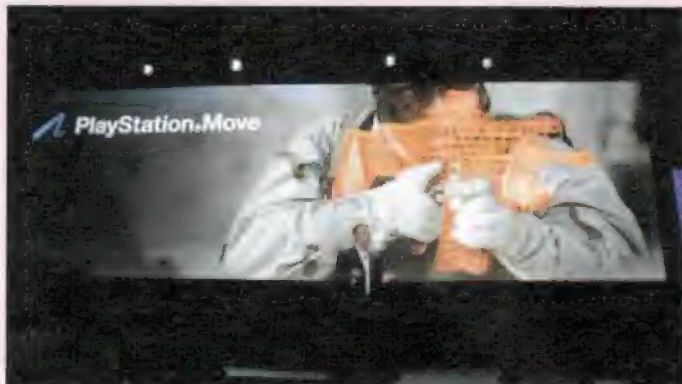
2008 年 6 月 4 日，SCE 宣布《八天》与《大逃亡》已经被取消，其开发资源被转移到其他项目。虽然索尼并未说明《八天》的 80 多名开发人员何去何从，但是此后 PS Eye 关联产品的突然加速说明有相当一部分开发人员被分配到同一楼层的 PS Eye 团队。平井一夫希望伦敦工作室在最短时间内开发出一套完善的体感操作系统，马克斯博士 5 年前就已做出样品的短棒式控制器被一致认为是最佳选择。

PS Move 计划进行得非常仓促。业界传闻称，由于索尼高层对体感操作的前景始终感到迷茫，短棒式控制器的方案是在 2009 年初才最终确定下来。同期微软采用 3D 摄像头实现全身体感的部分技术资料曝光，索尼猜测微软将在 E3 展上公开其体感操作系统。索尼必须在最短时间内做好演示 DEMO，同样出击 E3 展，以免公布的时间太晚被再次讥讽为抄袭微软的创意。由于时间太紧，马克斯博士没有时间制作新 DEMO，E3 2009 期间演示的几个 DEMO 几乎都是来自几年前所做的半成品，包括“中世纪密室”、“玩具屋”等。平井一夫直到此时仍对体感操作有所保留，他告诉媒体“核心玩家才是业界的根本，休闲用户虽然为数众多，但终将离去”。然而在 3 个月后的 TGS 展会期间，平井一夫宣布体感操作将会是 PS3 的未来，PS3 的体感控制器将于 2010 年春季发售，其产品重要性相当于一部新主机。直到此时，仍然可以在各个方面看到 PS Move 计划的仓促。索尼不仅始终无法确定手柄的正式定名，手柄的具体构造方案也没有确定，在 TGS 新闻发布会中进行的《生化危机 5》动作感应版演示不得不使用左手握六轴手柄，右手用控制棒的笨拙操作方式。

2009 年秋季，索尼在其经营施策说明会中正式确定将体感、3D 与网络作为未来 PS3 的三大核心战略。有理由相信，微软在此期间对其 Natal 计划重要性的不断鼓吹是索尼提高体感战略高度的要因。比尔·盖茨亲自确认，Natal 不仅是未来 X360 的标准操作界面，也将成为未来 Windows 的主要操作方式，在一定程度上取代鼠标。这增强了索尼对体感未来的信心。PS3 的体感控制器数易其名，从最初的“魔棒”，到“体感控制器”再到“球体”、“珍宝”和“弧”，直到 2010 年 3 月才最终确定为“PlayStation Move”。索尼不惧抄袭的骂名，将手柄的设计方案最终确定为双棒结合。从发售时间由春季到秋季的推移，充分说明 PS Move 以 Natal 为假想敌的市场定位。索尼与微软的次世代战争将从手柄转向操作界面。

集结

E3 2009 之后，Natal 被尊称为火星科技，PS Move 由于演示的游戏内容与 Wii 过于相似而被冷眼视之。索尼与任天堂却告诉那些期待 Natal 带来革命的人们：“我们在多年前已经放弃了 Natal 的技术。”马克斯博士用他十几年的摄像头技术经验提醒人们，控制棒与摄像头的结合才是体感技术最合理的搭配。根据现阶段的一些记者体验报告，Natal 对人体动作的捕捉准确度只能到腕关节，“可精确到指关节”的动作捕捉很可能是微软的空头支票。而如果无法识别指关节动作，动作捕捉的乐趣与可能性至少会降低一大半，例如 FPS 游戏中的扣扳机动作可能会成为一个大问题。



▲《海豹突击队 4》预计将成为 Move 的首发游戏之一。

距离可能也会成为 Natal 的一个先天约束。据 Natal 团队成员透露，玩家与电视之间的距离至少应该达到 4 米以上才能做到准确的动作捕捉。暂且不说亚洲多数国家的居住空间狭小，即使是地广人稀的北美洲，普通人家虽然也能有足够大的客厅容纳 Natal，但 4 米以上的观赏距离会让你几乎看不清屏幕上的字。对距离有限制的原因是摄像头要在较小的视野角度内才能达到最好的侦测精度，距离镜头越远，玩家在横向移动时与镜头之间的角度就越小。Natal 强调的是多人游戏，在 4 人玩时，横向距离更大，就要离电视机更远。而 PS Move 的理想侦测距离是 1～3 米，在 3 米的距离内，对应的横向移动空间可达 4 米以上，可适应绝大多数家庭的环境。马克斯说，他也曾尝试过将距离范围延长到 4.5 米，但"试过之后才发现，那样离电视机太远了，隔着这么远玩游戏简直无法想像。"

低光条件的良好运作状况也是马克斯最骄傲的地方之一。Kotaku 网站曾做过实际测试：在纽约某酒店中试玩时，突然关掉了房间的灯光，仅依靠窗外射进来的微弱光线和电视机屏幕的亮光，PS Move 仍然可以准确捕捉玩家的动作，而且在开灯后也无需重新校准。Move 顶部的那颗光球是低光环境下动作侦测良好运作的秘诀。Move 内部的加速感应器侦测速度也比 Wii 遥控器手柄快得多，侦测的旋转速度可以达到每秒 2500 度。

对索尼来说，PS Move 最特别的地方不是它的技术优势——恰恰相反，在索尼的历史上 Move 应该是其技术先进性最低的重要硬件产品之一。索尼的工程师们总是追求以最先进的技术开发出最前沿的科技产品，而 Move 使用的却是马克斯 7 年前的技术。索尼也难得的来了一次"枯萎技术的水平思考"——这种任天堂式思维在日本索尼总部几乎不可能发生。但是在 2009 年 2 月发生的索尼机构大重组之后，为这种"枯萎技术"焕发新生创造了条件。这次重组除了划分两大事业领域，强化部门间合作外，另外一个重大变化是硬件派老臣子们的势力被镇压，作为硬件工程师势力代表的前社长中钵良治被罢黜，软件势力正凌驾于资历深厚的硬件派之上。这为 Move 这种硬件技术貌不惊人，但软件创新潜力无穷的产品创造了可能。SCE 全球工作室总裁吉田修平说："PlayStation Move 是 SCE 完全改变思路后的第一个平台，在日本发生了重大的管理层变动……平井强调未来的新平台应该是由软件开发团队与硬件开发团队共同合作开发的成果。"在 SCE 的新开发制度下，掌管软件开发大权的吉田修平从美国搬到日本，帮助硬件部门加强与软件部门的沟通。

使用熟透的产品，最大的好处是可以有效控制成本，经历 PS3 初期的困境，索尼已经深刻认识到低成本的重要性。"Move+PS Eye+游戏"的售价不宜超过 80 美元，索尼应该以标准游戏售价销售 Move 套装，让玩家用一套普通游戏的价钱就可以额外获得与 Wii 相似却又高于 Wii 的游戏体验，让那些家中已经有 PS3 的家长们不用在孩子的哭闹下再买个 Wii 做圣诞礼物。PS3 的新宣传口号是"无所不能"，拥有 Wii 的体感游戏方式也是其无所不能的表现之一。"拥有 PS3 就拥有了一切"——索尼试图向消费者灌输这样一种观念。在 PS3 的硬件成本永远无法与微软和任天堂比低的前提下，这种包容一切的全能型产品形象可以在很大程度上抵消价格劣势。PS3 将会是惟一一部兼具高清游戏、体感游戏、免费网络服务和蓝光播放功能的游戏机，"所有游戏在此集结"——这是"PlayStation 的基因"，如今在 PS3 集结的不止是游戏，更是所有多媒体娱乐。

在索尼的努力之下，PS3 的高清大作阵容已经追上甚至超越了 X360。2009 年 PS3 的游戏得分全面高于 X360，独占大作的数量与质量都更出色。但欠缺了 Wii 的体感操作功能，就无法集结所有游戏。索尼的目标是让 Wii 的第三方游戏不再因操作特性的先天优势而成为独占，"便于第三方移植 Wii 游戏"可能是 PS Move 最终决定采用双棒式手柄的主要原因。向第三方提供的 Move 开发环境与软件资源库由马克斯率领的美国团队开发。索尼并不强制第一方工作室为 Move 开发游戏，吉田修平将几个主要工作室聚在一起，向他们演示了 Move，然后让他们自己决定是否支持 Move。Zipper Interactive 饶有兴致地接受了挑战，决定在《海豹突击队 4》中加入 Move 的体感操作模式。吉田修平说，他们的呼声非常强烈，"他们要和市面上的很多顶尖射击游戏竞争，如果该系统的精确度不够，他们根本不会对 Move 感兴趣。"吉田修平向第三方展示 Move 时，那些习惯开发传统游戏的开发者们同样表现出强烈兴趣。开发者已经达成共识，为传统游戏加入 Move 操作方式的主要目的不是让习惯了手柄的核心玩家尝鲜，而是为不会用手柄的非玩家们提供一个尝试优质传统大作的途径。为传统游戏带来非传统的新用户，这是第三方在任天堂的主机上尝试多年却功败垂成的憾事，他们希望对第三方游戏不存在排挤效应的 PS3 能帮他们弥补遗憾。



野望

GDC2010 期间公布的 Move 部分首发游戏无论是创意还是游戏性比起 Wii 都没有本质性的变化，吉田修平说，这只是第一步，开发者需要时间进行各种实验，然后才能做出真正优质成熟的游戏。PS3 将会有 10 年的生命周期，生命历程刚走完三分之一。吉田修平说："两年前我们发售了《小小大星球》，那才是我们真正的主机首发，而去年的《未知海域 2》可以说是第二年……很多团队才刚刚在 PS3 上推出了第一款游戏。"《无名英雄》、《MAG》、《杀戮地带 2》都是其各自实力级开发商在 PS3 上的初试啼声，他们的 PS3 第二作必定会有更成熟的表现，PS3 的潜能还有很大。对于 Move，索尼希望在下个财年内发售 20 款第一方游戏。



去年 6 月，平井一夫接受英国《电讯报》采访时说："很多人都误解了我们对体感控制器的意图，它不是仅为大众市场设计的。我敢肯定它也会吸引那些顾客，但更重要的是让设计核心向游戏的人们说'是的，我可以用这个技术'。"过于休闲的 Wii 在创造了新客户的同时也让大量核心玩家失望而去，而 Move 的目标是在满足核心玩家的同时，让非玩家们也加入玩家的行列。Move 的市场定位之一，就是那些玩腻了 Wii 的非玩家们，"PS3+PS Move"可以成为 Wii 的换代产品。十几年前，索尼启动 Light User 营销战略，通过创意休闲游戏与强烈的视听享受吸引了大批轻度玩家，多年后这些轻度玩家有很大一部分成为核心玩家，成为游戏市场的中坚力量。索尼曾经夺走任天堂培养了十几年的用户群，现在任天堂再次将游戏用户群扩张，索尼希望再次接收任天堂的战果，并以同样简单却更加有趣的体感游戏将这些数量庞大的非玩家变为玩家。正如平井一夫所说，"核心玩家永远是游戏产业的根本"。

EA的PS3路线图

文 Delphi 美编 一刀

就像很多公司中的庞然大物那样，长期把持第三方游戏开发商王座的EA，既有孔武有力、势不可挡的一面，也有犹豫不定、相对脆弱的一面。当它与互动娱乐产业的巨人PS3遭遇时，这种状况表现得既直接又强烈，发生了太多异彩纷呈又难以言尽的曲折故事。在PS和PS2时代，EA有着太多美妙的回忆，步入次世代后，意气风发的EA自然期待水到渠成式的成功，但事实恰恰相反，EA失去了第三方霸主的头衔，并饱受连年亏损之苦，当然，它也收到了一些好消息——成为全球最大的第三方PS3游戏开发商。有趣的是，EA近年来的发展轨迹与PS3有颇多相似之处，从开局时的混乱与乏力，到成长中的积累与冒进，直至成熟后的壮大和腾飞，两个游戏产业的庞然大物，经历了市场之火的历练，无疑拥有更远大的发展前景。


EA位于红杉市的总部

在很大程度上，游戏产业大大小小的第三方，都对"夹缝中生存"一词感同身受，弱小者只能随波逐流，冀望在惨烈的市场竞争中找到靠山，而自身强大者，则通过合纵连横，在与三大硬件厂商的不断博弈中换取更多的利益。当Activision对PS3大放厥词，试图用威胁手段达成其商业目的时，EA却用一种更现代也更明智的方式，实现了与索尼的共赢。即使同微软建立了亲密无间的关系，EA依然对PS3的未来下以重注，这一决策本身在很大程度上基于一种朴素的商业智慧：最大的第三方开发商理应在所有主机上都取得耀眼的成功。所以我们可以看到，EA很少在公开场合对PS3指手画脚，更乐意私下里通过沟通和适度的压力与索尼打交道，始终坚持全产品线游戏登陆PS3主机的战略，而这，正是EA作为第三方的生存和发展之道。

EA不会太多去做先发制人，并一下子改变市场规则的事情，但一旦它看到一个明确的方向，跟进的速度和力度又是惊人的。在次世代初期，PS3复杂的硬件架构以及高昂的游戏开发成本，一度让EA感到措手不及。部分PS3大作一再延期，若干作品在画面表现上明显弱于X360版本，在诸多第三方叫苦不迭之际，EA还是对其投下了信任票，大胆赋予PS3作品各种独占内容，并最终守得云开见月明，伴随着PS3的王者归来，EA在该平台上获利丰厚。当前的游戏产业，在各个层面都发生着巨变，有的是技术驱动，有的是市场驱动，还有娱乐内容本身的驱动，所有这些变化都会带来前所未有的机会，想在其中占据主动，必须专注于打造过硬的团队和积极创新。本文将从第三方的角度，为您洞悉EA的PS3发展路线图。

2006年：积极下注

[illegible]据EA在2005年第三财季的财政[illegible]显示，其稳居欧美地区PS2、[illegible]PSP和PC第一游戏发行商的[illegible]。公司首席执行官Larry Probst[illegible]称，"未来，我们也会在X360[illegible]上做到这一点"。虽然外表风[illegible]暗流汹涌，EA在该季度净[illegible]去年同期下降了11%。在截止[illegible]年6月30日的财季，EA更是亏[illegible]000万美元。尽管EA在当年发[illegible]五款X360游戏，且PS2依旧高歌[illegible]，仍然无法填补投入次世代研发[illegible]难以估量的高额费用。大肆招[illegible]的EA可谓摩肩擦掌静候PS3的[illegible]，期望她能够像自己的两个姐妹[illegible]，促进整个次世代游戏市场驶上[illegible]快车道。在整个2006年，EA最[illegible]的有关PS3的两个话题就是：何[illegible]售以及首发的供应量。

在2006年的E3大展上，EA一口[illegible]布了30款正在开发中的PS3游[illegible]。EA北美地区发行副总裁Frank [illegible]eau强调这些作品将充分发挥[illegible]处理器的威力以及蓝光光盘的[illegible]容量。EA在本次展会上还特别[illegible]了分析师早餐会和发行主管研讨[illegible]。与会的公司首席执行官Larry [illegible]高度称赞PS3的强劲性能，对其未来市场表现充满期许，同时还确认《麦登NFL07》、《极品飞车 卡本峡谷》和《泰格·伍兹高尔夫巡回赛07》将作为PS3北美地区的首发游戏。按照他的如意算盘，未来几年PS2仍能提供稳定的收入，次世代平台突飞猛进，而掌机市场也会带来额外收益。值得注意的是，Larry Probst还表达了对PS3实际出货量可能低于预期的担忧，受限于零部件短缺和制造工艺等问题，PS3首发的供货量不断被索尼下调。

随着2006年11月17日PS3在北美地区发售，标志着次世代的精彩大剧正式拉开帷幕。在这一年中，EA积极下注，为即将到来的市场竞争提前布局，四大举措格外引人注目。首先，EA在3月宣布，将完整收购已拥有大半股份的瑞典DICE制作室，今后其王牌作品"《战地》系列"将转向次世代游戏平台。此外，EA与好莱坞顶尖导演斯皮尔伯格签约，共同开发三款原创的次世代游戏，并宣布延长六年与老虎伍兹的游戏代言合同，从二十世纪福克斯那里高价买入美国国民级动画《辛普森一家》的次世代游戏改编权。有趣的是，此前一再表态不需要别家引擎授权的EA，突然放下身段，与Epic Games签署授权协议，今后部分EA游戏将采用强大的虚幻3引擎。尽管上述高额投入使EA的财报变得不那么好看，但这些目光长远的举措还是得到了投资者与业界的一致好评。

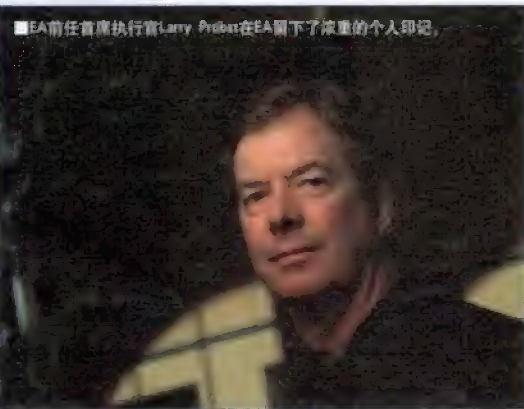
在游戏产业最具说服力的实力展示莫过于游戏阵容，EA为PS3准备了大量原创新作。2006年初，他们迫不及待的公布了《荣誉勋章 空降兵》的开发消息，这是累计销量达到2700万套的经典二战射击游戏，首次登陆次世代平台。玩家在游戏中将体验真实的空降，任意选择降落地点，由此带来丰富多变的战术。刚刚成立不久的EA蒙特利尔分部，则为PS3带来了EA首款次世代原创作品，强调双人合作的射击游戏《战地双雄》。此外，EA还将带来两款电影改编游戏：《超人归来》以及次世代角色扮演游戏《指环王 白道会》，后者将邀请玩家探索神秘的中土大陆，以加入甘道夫为首的白道会为目标，上演一段惊心动魄的冒险历程。最重磅的作品莫过于DICE工作室打造的《战地 恶人连》，具有令人叹为观止场景破坏效果的寒霜引擎，着实令PS3玩家期待。

无论是索尼，还是EA，都深知PS3独特硬件架构以及强大性能所带来的开发挑战。降低游戏开发难度，简化游戏制作流程，早已成为开发社区共同的呼声，因此索尼特别联手包括Epic Games、Havok、AGEIA等在内的14家软件开发工具或中间件研发商，特别推出针对PS3的开发套件、引擎、函数库等，还为此收购了SNSystems旗下著名的游戏开发工具"ProDG"。值得一提的是，除了提前将上述工具和开发机交付第一方，EA是最早获得PS3开发套件的第三方，索尼对其的重视可见一斑。在当年游戏开发者大会上，索尼全球制作室总裁菲尔·哈里森发表了"PlayStation 3: Beyond the Box"的主题演讲，进行了包括海底鱼群、枪击汽车等令人印象深刻的技术展示，加上PS3平台绘图标准PSGL、执行效能分析工具以及最大支持512通道的音频处理技术MultiStream的发布，吊足了全球游戏开发者的胃口。

即便如此，PS3游戏开发环境的复杂性依然超出了不少EA游戏制作者的想象，为了保证足够资源投入PS3新作《NBA街头篮球》的开发，EA加拿大最终决定取消PS3版《NBA Live 07》的制作工作。EA蒙特利尔同样因为遭遇诸多技术挑战，将原定2007年发售的《战地双雄》推迟到了2008年。一位EA员工坦言，"在PS3开发工具送到我们手中的时候，X360版本已经开发了很久，从早期效果比较，X360版的表现要远远好于PS3版，两台主机硬件的巨大差别，尤其是PS3的开发难度让我们感到很头疼，最终不得已，开发进度只能大幅延后。"在2006年已发售的游戏中，PS3版的《极品飞车 卡本峡谷》背景细节处理不够，车辆建模相比X360版明显逊色。

PS3游戏的画面效果赶上并超越其他竞争对手，应该说只是早晚的事，但具体时间的长短则取决于游戏工作者的努力与付出。EA开发副总裁Paul Lee坦率地说，"为PS3开发游戏才刚刚开始，随着时间的推移，我们对PS3硬件、CELL芯片和蓝光存储能力的理解和运用会更加自如，更多挖掘PS3机能优势的作品会陆续面世。"对于PS3初期缺乏顶尖游戏作品的状况，菲尔·哈里森显得颇为


■索尼全球工作室前任总裁：菲尔·哈里森


■EA前任首席执行官Larry Probst在EA留下了浓重的个人印记。


■EA蒙特利尔全体员工合影

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



■EA蒙特利尔的正门

乐观，"如果只是分析PS和PS2首发那屈指可数的几款游戏，你绝对想不到这两台主机的销量将会突破1亿台大关。"或许事实的确如此，前文提到的两款游戏《战地双雄》和《战地 恶人连》经历延期后，Metacritic的综合媒体评分PS3版均领先于X360版本。

如果说时间足以冲淡种种技术挑战，那么，真正给EA带来一丝寒意的事件，是PS3在北美地区严重供货不足的问题。Larry Probst曾乐观认为索尼会在2006年底投放至少80万台PS3主机，然而在北美首发日当天，PS3的供货量据悉仅为20万台。装机量不足，严重影响了EA的PS3游戏销售，Larry Probst认为目前的困难将持续到2007年上半年，不过对于PS3高昂的价格，他却有着另外一番想法，"我们应该用发展的眼光去看待售价问题，两年后再回过头来判断主机的价格是否真的过高。当然，最终还是要由消费者来决定，但我不认为价格因素在首发第一年会抑制主机的销量。"尽管开局并不漂亮，但EA还是将眼光着眼于来年，毕竟好戏才刚刚开演而已。

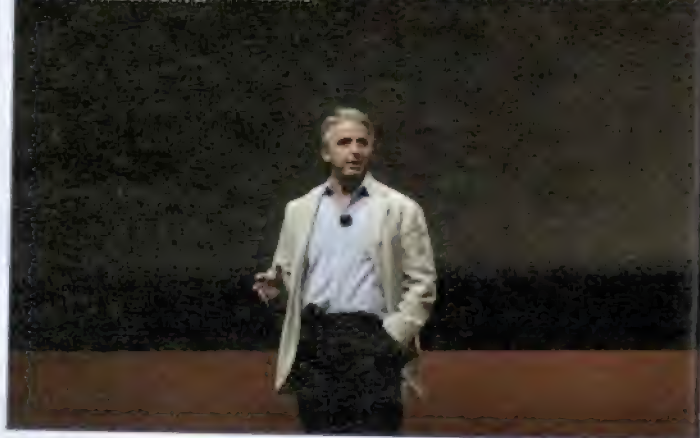
2007年：混沌不明

在PS3首发的财政季度，PS3游戏收入为4100万美元，占EA季度总收入的3%，在接下来的财政季度，PS3游戏销售收入增加到5200万美元，所占收入比重提升到9%。不过，EA连续亏损的态势并未被有效遏制，当季再度亏损2500万美元。连续多年规模的盲目扩大以及粗放而臃肿的内部管理，使EA逐渐陷入次世代的泥沼之中。当然，这其中有着太多不可抗拒的外部原因，但对职业生涯逐渐进入暮年的Larry Probst来说，此前保持多年的完美业绩不断褪色，不免让人唏嘘不已，但Larry Probst的黯然失色，让他的一位老同事走到了前台。2007年3月31日，Larry Probst正式卸任EA首席执行官一职，顶替他的同样是一位EA老资格的战将John Riccitiello。

作为临别感言，离任的Larry Probst再次纵论当今的游戏产业，尽管他认为索尼在游戏机市场的优势将在本轮竞争中被削弱，但PS3最终依然会胜出——不过优势会变得非常小。"X360抢先一年上市，市场份额稳步上升，Wii新鲜的体感操作以及相对低廉的价格，都在不断消磨和挤压索尼的市场空间。PS2占据全球游戏机市场60%份额的一幕将不会重演，双方势均力敌，但索尼依然会以微弱优势胜出。" Larry Probst同时告诫自己的继任者，"PS3的售价太高了，它在美国的销售表现并不强劲，但任何人都不该轻视索尼，如同一场正在进行中的马拉松比赛，变局无限……(EA)更应该在此时抢占孕育中的PS3游戏市场。"在出席摩根斯丹利年会时，EA新任首席执行官John Riccitiello认为当前次世代游戏格局显得混沌不清，第三方应该保持更谨慎的态度伺机而动。


▲彼得·摩尔积极主张为PS3效命。

这一判断事后证明是过于保守了，游戏产业不少的管理者总是习惯于"重操旧业"，依然用过去成功或失败的经历作为思考的出发点，纵使游戏公司拥有令人艳羡的资金和开发资源，但他们可能不再拥有的是：PS2时代的"天时与地利"。离开这些外在因素，那些曾经行之有效的战略很可能事倍功半。当年，乔布斯曾经鼓励苹果公司的员工，"宁当海盗，不为海军"，这并非是自降身份，而是要有勇气去挑战产业传统思维方式和行事风格，唯有这样，才能真正改变游戏产业格局。2007年，是PS3表现最为平淡的一年，履新不久的John Riccitiello，颇有些进退失据的感觉。遗憾的是，他并没有及时抓住PS3的蛰伏期，弥补自身短板，提升开发成色。


■EA公司现任首席执行官John Riccitiello

EA在2007年3月发售的PS3版《教父 尊贵版》，Metacritic综合媒体评分只有70分，相比X360版本，游戏增加了大量全新元素：30个新任务、6种新车辆以及7种新武器，内容不可谓不厚道，然而游戏粗糙的画面，很容易让人认为这是一款PS2游戏。PS3版《半条命 橙盒版》也有着类似的遭遇，刷新率不稳定，充斥着各种Bug，1UP网站直言不讳的评论道："不要购买PS3版"，这部游戏的销量自然与X360版相去甚远。粗制滥造的《超人归来》同样经历滑铁卢，PS3版销量只有区区的12万套。《麦登NFL08》双版本的差异，引发了PS3玩家的强烈不满，这款堪称美国国民级游戏的作品，X360版可以稳定运行60帧的画面，而PS3版则只能维持在30帧，制作团队主管不得不站出来道歉，"我们开发X360游戏已经有将近三年时间，而PS3只是一年多，硬件和主机的不同造成了这种差异，我们会在今后杜绝(此类问题的)发生。"

更严重的是，2006年公开的《指环王 白道会》项目最终也胎死腹中，制作组难以负担如此规模庞大的作品，制作计划几度推迟，它也成为EA宣布取消开发的首款次世代游戏。上述种种事件造成的直接恶果是，截止到2007年6月30日EA首个财政季度，纯收入3.9亿美元，同比下降4%，亏损达到了1亿3200万美元，PS3游戏本季收入令人难以置信的锐减到1700万，重新回归首发财季的3%收入比例。2007年9月4日，EA率先发售了X360版本的《荣誉勋章 空降兵》，PS3版直到两个月后才被摆上货架，但令EA市场部门感到尴尬的是，两版本的游戏销量相差不多，作为当年在PS上崛起的标志性二战射击游戏，EA此举实在有些得不偿失。面对这种情况，索尼一方面派遣内部团队为第三方提供技术支持，另一方面菲尔·哈里森带头强调："对第三方而言，以性能更好的PS3作为

主力开发平台，才是真正高效、节约的方式。”

深有感触的EA首席执行官John Riccitiello，强调未来EA的发展方向将是给予旗下制作组半自治的权限，保持制作室的独立性，从而激发他们的创新精神。“在我们做正确的事情时，不需要像花样游泳运动员那样步调一致！”Riccitiello描述EA旗下制作室的新模式，每个团队有自己的独特个性，可以比以往更自主的运作，保持个体文化，像“城邦”那样管理自己的疆域，不需要担心资金或外部市场环境变化，拥有自成一体的组织结构和强大的领导力，推动制作组保持旺盛的创新激情。只有这样，才能更好地创造流行、高利润的游戏产品，并平抵与日俱增的次世代游戏开发费用和风险。这一模式下的制作组，更适合研发“猛犸级别”的开发计划，并将风险降低到最小。“最大的成本就是创新失败，我们的用户需要知道他们（在一部游戏上的）59美元的花销是否值得？”

在上述理念的指导下，EA进行了历史上规模最大的内部重组，划分为四大品牌，包括EA Sports、EA Games、EA Casual和The Sims四大部门。John Riccitiello认为在PS3游戏开发领域，“EA可以做得更好，投入更多的原创项目，真正让PS3玩家感到满意。”索尼与EA在私下里就PS3现状和发展进行了多轮协商，索尼承诺提供更完善的技术支持，包括与第一方核心技术团队进行面对面的交流，并且在市场宣传方面展开更深入的合作。两者同时就PS3的装机量以及售价问题进行了意见交流，尽管具体内容不得而知，但在随后召开的


■画面十分平庸的《教父 唐泰版》。


■胎死腹中的《指环王 白道会》。

■大获成功的《FIFA08》PS3版。

EA投资人会议上，John Riccitiello表示：“相信索尼会找到解决办法，（我们）将会继续全力支持PS3平台，推出更具竞争力的作品。”一度在PS3游戏开发领域裹足不前的EA，再次开足了马力。

在2007年，EA重金收购了美式RPG天尊BioWare以及老牌制作室Pandemic Studios，两家天才游戏开发者同样致力于打造顶尖的PS3游戏。为了挑战Activision如日中天的“《吉他英雄》系列”，EA宣布与MTV音乐频道及Harmonix工作室联手，打造次世代平台的全新音乐游戏《摇滚乐队》。此外，斯皮尔伯格的神秘次世代计划也逐渐浮出水面，游戏将拥有一个宏大的背景，聚焦主人公与一名掌握未来关键的女性角色之间的互动，游戏将登陆PS3平台。为了响应John Riccitiello大力开发原创作品的新战略，DICE制作室公布了以在城市间奔跑为主题的创意作品《镜之边缘》，并强调这款游戏的开发工作将以PS3作为主力平台。

本年度EA最成功的一笔“投资”，莫过于重金从微软挖来的X360前任主帅彼得·摩尔，他将担任EA Sports的主管。这位当年与索尼在家用机市场竞争中势同水火，经常不忘讽刺PS3表现的强势人物，深知PS3对EA Sports经营业绩的重要影响。当彼得·摩尔对PS系主机摆出一幅亲善面孔时，很多玩家反而感到不太适应。对此，彼得·摩尔坦言这就是商业，自己只是“在其位，谋其政”罢了。他半开玩笑似的表示：“过去，索尼是一名值得尊敬的竞争对手，现在，它同样是一个值得尊敬的合作伙伴，或许如今最大的改变是，当我邀请（SCEA总裁）Jack Tretton一起喝咖啡时，他会欣然接受。”走马上任一个月后，彼得·摩尔立刻宣布了一项与PS3相关的独占合作计划。

2007年8月22日莱比锡游戏展上，EA与SCEE联合宣布，将为PS3版本的《FIFA08》带来一项全新的独占内容：经过国际足联授权的全球互动足球挑战赛，该模式基于真实数据和球员，模仿世界杯赛制，全球PS3玩家都可以参与其中，赢取高达2万美元的胜利奖金。SCEE新闻发言人表示，“与全球最大的发行商之一EA以及全球最受尊重的体育组织国际足联合作，令我们感到非常振奋。”除此之外，EA和索尼在很多领域都有着密切的合作，比如当索尼宣布将基于PS3主机和PSN网络提供动态广告支持时，EA是首批加盟的合作厂商之一。在版权保护领域，EA和索尼旗下的DADC研究中心SecuROM小组合作研发了全新的防盗版机制“DNA文件激活系统”，该技术已经在不少EA游戏中投入使用。

2008年：迎难而上

2008年1月，对PS3增强信心的EA预测，2008年PS3年度销量将超过X360，EA认为欧美地区PS3将卖出 ~1150万台，X360则为600～800万台，并对后者在欧洲大陆的市场表现较为悲观。尽管当时PS3的装机量大幅落后X360，但是很多EA的主力作品，销量依旧是PS3版本占优，比如EA Criterion开发的赛车游戏《火爆狂飙 天堂》，EA Sports的《FIFA08》以及科幻恐怖动作游戏《死亡空间》等。EA Criterion对外表示，《火爆狂飙 天堂》在开发之初，就是一款以PS3为主力平台的游戏项目，然后再移植到包括X360在内的其它游戏主机，这种模式有助于开发者更好的发挥PS3的性能，整体提升全平台游戏的制作水准。

一直以来，PS系主机都是足球类游戏的主力平台，EA对其的重视程度可谓不言而喻。在PSN上最先推出PS3版《FIFA2009》的试玩版下载，该版本包含了皇家马德里、AC米兰在内的6支俱乐部，内容十分丰富。此后，EA Sports又宣布将在PS3版的《FIFA2009》中加入独有元素：FIFA



■《火爆狂飙 天堂》首先以PS3版开发，因此PS3版销量明显优于X360版。

实况赛季，该特性将通过网络实时更新和同步真实的比赛数据，有趣的是，游戏还会参考现实中球员的比赛数据以及个人状态，对游戏中相应球员的数值进行动态调整，该模式带给了玩家耳目一新的感觉。对E A Sports而言，或许收到的最好消息是，步入次世代以来，"《FIFA》系列"的销量不仅节节看涨，而且在玩家口碑和媒体评价上终于全面超越了自己的老竞争对手——"《胜利十一人》系列"。

EA Sports得偿所愿，PS3自然功不可没，对比《FIFA08》和《胜利十一人2008》，前者的画面表现非常出色，高质量的球员建模，足以以假乱真的面部肖像贴图以及细致的动态纹理效果，对球场的逼真刻画同样令人印象深刻。反观首次登陆PS3平台的《胜利十一人2008》，尽管画面表现已经达到了次世代的门槛，但较之《FIFA08》依然存在较大差距。在引擎效率方面，PS3版《FIFA》可以稳定运行60帧的画面，流畅度令人满意，没有丝毫的停顿或拖慢现象，要知道PS2平台的《FIFA》系列的痼疾就是帧速难以稳定，可见EA Sports制作PS3版时，的确下了一番苦功夫。令人出乎意料的是，《胜利十一人2008》却出现了严重的拖慢现象，尽管Konami事后推出了补丁进行勉强修正，但依然引发了不少足球游戏爱好者的不满。

2008年EA的产业布局同样引人注目，不过这当中并非全是纵横捭阖的胜利感，EA同样品尝了不少失败的苦涩。2008年初，Activision Blizzard正式取代EA成为全球最大的第三方游戏开发商，急于重新夺回第三方霸主宝座的EA，也展开了频繁的产业并购，主要对象是拥有千万级销量的《横行霸道》游戏系列的Take-Two，EA的首次报价高达20亿美元，但Take2的管理层却不为所动，严词拒绝。为了实现目标，EA破天荒罕见的五次延长了收购的截止期限，但这项势在必得的并购行动还是以流产告终。尽管如此，EA本年度在商业领域的合作还是收获颇丰，他们与须田刚一的蚱蜢工作室和Epic Games等公司签署了游戏代理发行协议。此外，销售渠道遍及全球的EA在本土化方面也有斩获，《极品飞车 秘密行动》繁体中文版成为EA在PS3平台上推出的首款中文游戏。

2008年初，42岁的Eric Brown成为EA新任的首席财务官，相比他的前任多次在投资会议上抨击PS3的售价，Eric Brown则看到了PS3迅猛的复苏势头，强调要加大对PS3游戏的支持力度。这项政策带来了立竿见影的效果，EA的PS3游戏销售收入在2008年第三财季为1亿美元，第四财季增长到1亿5200万美元，比前年递增了192%，占EA全平台收入比重的14%，而X360是11%，Wii只有7%，这是PS3在EA季度收入中，首次大幅超越其他两大竞争对手。尤其值得一提的是，在截止到2008年6月30日的财季中，得益于PS3作品良好的销售表现，EA的亏损额大幅下降，PS3游戏销售收入甚至一度占据EA总收入的17%，领先X360主机7个百分点。

在当时的游戏业，很多中小型游戏开发商依然认为PS3游戏难以驾驭，通常的做法是直接移植或照搬X360的版本。比如万众期待的《横行霸道IV》，就是因为PS3版本开发过程中遭遇大量技术问题，才导致多次延期。在这一方面，EA无疑走到了很多竞争对手的前面，包括《镜之边缘》、《死亡空间》、《麦登NFL09》在内的众多一线大作，都是以PS3平台作为开发主导，取得了很好的效果。索尼产品副总裁Scott Steinberg评论说："今后以PS3作为主力开发平台的游戏作品，将获得比X360更好的画面。"当然，并不是所有的EA游戏开发者都赞同上面的观点，EA洛杉矶高级制作人Amer Ajami曾抱怨"PS3的游戏开发环境很棘手"，最终导致EA洛杉矶宣布暂时搁置《Red Alert3》PS3版的开发计划。


■《死亡空间》是2008年一匹令人惊喜的黑马。

当前游戏市场三足鼎立的格局已经形成，如果缺席PS3平台，无疑意味着游戏发行商财政上的损失。所以在几个月后，EA洛杉矶的产品经理David Silverman宣布"PS3版《Red alert3》项目重新启动"，相比其他版本，本作将充分利用PS3的1080p分辨率以及大容量蓝光存储，加入"一些真正酷的新元素"，包括高清画质的电影拍摄花絮、战略指导视频、专为PS3版制作的游戏地图，收录"《Red Alert》系列"历代经典音乐以及内置单位百科介绍系统等。此外，EA 2008年主打的科幻恐怖动作游戏《死亡空间》，同样提供了专为PS3玩家准备的独占下载内容"黑曜石武器包"，该游戏在Metacritic的综合媒体评分高达88分。

在很大程度上，微软的金元政策改变了游戏产业的一些传统规则，第三方认为当自己作出带有倾向性的商业选择后，受益的硬件厂商理应弥补第三方的损失，但对一直致力于消除财政赤字的索尼而言，很难在金钱方面仿效微软拉拢第三方的出手阔绰，况且索尼更倾向于将资金直接投入到游戏开发领域，打造过硬的第一方开发队伍。《镜之边缘》限时独占事件就是一个很好的例子，在EA公布《镜之边缘》开发消息后，一些媒体报道指出它将是一款PS3限时独占的作品，EA的发言人对此不置可否，SCEE总裁David Reeves则暗示此事的确属实。不过最终，PS3和X360版本的《镜之边缘》同时发售，也不存在独占下载内容的情况，据媒体事后报道，索尼最终拒绝了EA提出的限时独占的价码，本作两版本实际的销量相差无几。


□《镜之边缘》等游戏业界评价很高，但在商业上并不成功

索尼当然知道第三方的重要价值，SCEA专门负责与发行商协调关系的高级副总裁Rob Dyer表示："我们不会搞金元政策，但依然可以同第三方紧密合作，PS3的装机量正在迎头赶上，不断缩小同对手的差距，我们会和第三方一道，进行市场推广、技术交流等领域的深入合作，实现共赢。"他还不忘提醒第三方，"你们应该善加利用PS3的优势，蓝光光盘的超大容量，更出色的图像效果以及包含更多玩家所期待的内容……(这些

优势)会最终转化为销量增长。"像EA这种规模的发行商，核心销售策略就是游戏全平台化，努力占领所有能得到的阵地，EA与索尼之间的博弈，既有协作，也有商业环境下的斗智斗勇，但无论哪一方想要获得成功，都必然需要得到对方的鼎力支持。

在玩家的印象中，以往EA的很多游戏作品并非原创，但它往往能找到更好的"表达方式"。如今John Riccitiello大力推行原创作品战略，但是诸如《镜之边缘》、《神曲 地狱篇》等新作在获得良好口碑的同时，并没有带来期望之中的利润。在原创游戏方面的努力收效不彰，虽然不至于让产品线庞大的EA被竞争对手翻盘，只是如何从Activision Blizzard手中夺回第三方霸主宝座，这仍是摆在John Riccitiello面前的一道无解难题。更大的挑战还在后面，由美国次贷危机引发的全球经济动荡，同样剧烈冲击了游戏产业，EA在2008年亏损达到了三亿美元之巨，而PS3高昂的售价也严重阻碍了这台主机的未来发展，两者上半年不错的发展势头在不期而遇的经济危机下面临严峻的考验。

2009年：最好的一年

在《基督山伯爵》小说结尾有一句脍炙人口的名言，人类的全部智慧都包含在两个词中：等待和希望，而对EA与索尼而言，还应该再加上一个词：合作——共渡难关。本年度，EA再次从微软游戏部门挖来了一名高管，此前曾是EA Tiburon主管的John Schappert，如今担任EA的首席运营官，负责EA游戏在全球的发行工作。在微软工作期间，他专门负责Xbox Live部门，监督《光环》、《战争机器》等游戏的开发工作，并主持了多场微软的游戏发布会或基调演讲。履新不久，John Schappert就拜会了SCEA总裁Jack Tretton，尽管双方的谈话内容不得而知，但两周之后，EA就公布了与索尼合作的多项市场推广计划，并宣布在Home中建立EA Sports Complex的专属空间。

EA与索尼联手重金发布《麦登NFL2010》的特别广告，在美国职业橄榄球大联盟开幕场地——达拉斯牛仔队的新主场的四块超大LED屏幕上滚动播放PS3版《麦登NFL2010》的广告。两块主屏幕的总面积是1068平方米，分辨率2176×4864，总重量达到600吨，而另两块相对较小的屏幕面积是135平方米，分辨率为1920×1080。更令人兴奋的是，在场的一万多名球迷可以利用上述屏幕试玩PS3版的《麦登NFL2010》，获胜者将获得PS3主机等奖品。此外，EA还为该游戏提供了大量联动内容，玩家可以将PSP版的阵形和选手设定导入PS3版之中。当初，《麦登NFL07》PS3版本在北美地区的销量不足50万套，通过EA与索尼的通力合作，《麦登NFL2010》发售三个月后的累计销量已经突破160万套。

EA在Playstation Home上设立的EA Sports Complex空间，除了允许玩家交流，尝试一些EA Sports的多人游戏和迷你游戏之外，还可以查看游戏排行榜及欣赏最新的EA体育游戏预告片。此外，EA Sports还在Home中增加了拳击之夜俱乐部，并添置了四台红色扑克锦标赛的专用游戏场，该游戏在推出首月，就已经进行了200多万场网络比赛。EA SPORTS挑战系列同样是为PS3玩家专门准备的活动，涉及的游戏包括《麦登NFL2010》、《NBA LIVE 10》以及《拳击之夜4》，在全球排行榜中持续领先的玩家，将会获得来自EA丰厚的奖励。无论是John Schappert，还是彼得·摩尔，都看到了PS3平台所蕴含的巨大体育游戏市场，《FIFA10》的成功就是一个颇具代表性的例子。

《FIFA09》全球销量超过780万的成绩，已经让EA高层笑不拢嘴，而《FIFA10》轻而易举的打破了该记录，全平台销量超过900万套，成为EA在欧洲地区销量最快的游戏，Metacritic综合媒体评分高达91分。从销售比例上看，PS3版占据52%的销量，X360版为38%，两天销量就突破了130万套，而《FIFA09》四天的销量是99万套。依靠旗下体育游戏的出色市场表现，EA再次荣登欧美地区PS3游戏最大的第三方开发商。有趣的是，索尼和EA在体育游戏市场同样存在直接的竞争，索尼出品的"《NBA深入比赛》系列"一直视"《NBA Live》系列"为努力超越的对象，前者游戏风格有些街机篮球游戏的味道，不过在画面和解说方面表现平庸，前两作销量低迷，最终索尼决定不再开发该作品的PS3版。


■达拉斯牛仔队主场四块超大LED屏幕正在播放《麦登NFL2010》



■在Home中建立的EA Sports Complex

在截止到2009年3月31日的财政季度，EA的PS3游戏销售收入为1亿8700万美元，X360为1亿3200万美元，两者在EA季度总收入中所占比重分别是23%和15%。在此后的几个财政季度中，两台高清主机所处的位置交替领先。在很多业内人士看来，索尼有几张好牌依旧握在手中，其中最值得期待的就是降价和新型PS3的发售，毫无疑问，PS3的降价将为饱受经济危机影响的游戏产业注入怎样的一针强心剂。很多按耐不住的游戏厂商纷纷表态，这其中以Activision Blizzard的总裁Bobby Kotick的威胁言论最为火爆，"我对索尼感到担忧，PS3失去了发展势头，支持这个平台对我们而言越来越困难……如果我们理性一些，应该停止对索尼的支持，我们会在2010或者2011年进行评估，是否会继续支持它。"

狂妄自大的Bobby Kotick"如果索尼不降价，便放弃对PS3支持"的言论，可谓一石激起千层浪，除了当事人索尼对其进行猛烈回击，EA和旗下Bioware的高管也站出来批评了Bobby Kotick。EA的发言人表示："PS3是一个相当广阔的发展平台，它的潜力远未被激发出来，作为游戏产业的中坚力量之一，很多发行商都在PS3上得到了丰厚回报，包括Activision Blizzard在内，至于降价与否和其他方面的发展方向，理应由索尼公司自己来决定。" John Riccitiello用嘲讽的口吻评论道："这不是很公平的说法，甚至很不商业。"当然，EA同样很急迫的期待PS3降价这一市场利好，此次事件他们鲜明站在索尼一边，表明他们很可能已经从索尼那里提前了解到降价的相关信息。

除了主机降价，索尼同样在其他领域努力帮助游戏开发商削减成本，降低风险，以营造双赢共生的利益生

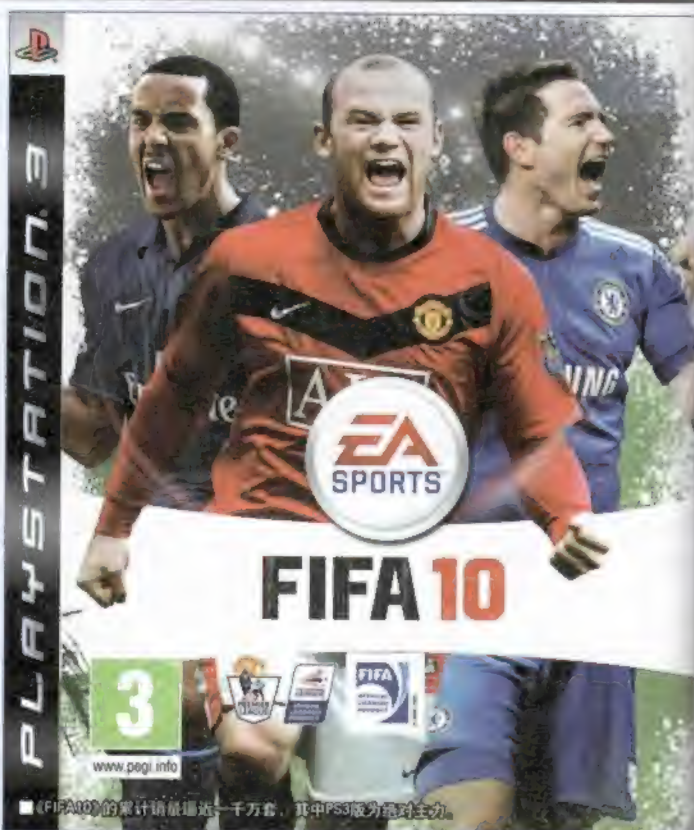
态圈。2009年3月，他们与Nvidia联合发布，由后者为PS3主机提供Nvidia PhysX程序库，它主要用来实现风、武器等的冲击效果以及物体飞散碎片的即时演算生成，今后PS3的开发商将可以免费下载这一工具，据悉EA已经在《龙之世纪 起源》中应用了该技术。此外，索尼还发布了廉价版的PS3开发工具，面向日本市场的DECR-1400J售价为20万日元，面向欧美开发圈的DECR-1400A售价是2000美元，仅为原始工具售价的1/5。索尼的一系列举措，得到了EA欧洲公司高级副总裁Patrick Soderlund的称赞，"索尼今年做了很多事情——正确的事情，还有很多非常出色的游戏，他们的内部开发者相当优秀，这对我们是个激励，我认为我们已经完全发挥了X360的性能，但尚未彻底激活PS3的性能。"

此后发生了一件考验EA与索尼关系的事件，一名神秘的用户在N4G论坛发帖表示，虽然跨游戏聊天功能的版权掌握在微软手中，但索尼已经找到了其他办法跳过这个问题，并开发出了相应功能，但是因为一家规模很大的游戏公司的百般阻拦，索尼只能按兵不动。而且这家公司此前就以各种威胁手段，阻止索尼加入自定义游戏音乐的功能，这名神秘用户给这起事件起了一个非常响亮的名字"游戏产业的水门事件"。在各种猜测声中，他直接给出了答案："不是Activision，不是育碧，不是Capcom，不是Insomniac Games，不是Konami，不是SE，更不是Take-Two，难道大家现在还猜不出答案吗？"尽管网络上充斥着各种流言，但这则消息还是被各大游戏媒体竞相转载，EA由此陷入舆论漩涡之中。

EA非常重视这起事件，在第一时间发表了官方声明，而且并不是按惯例由EA的新闻发言人作出，EA Games总裁Jeff Brown站出来亲自强调："这种事绝对不可能发生，完全是捏造的，毫无可信性，我们支持跨游戏聊天功能，并且乐于看到该功能出现在PS3上……我们与索尼公司的伙伴关系非常坚固，双方的交流一直是积极而富有建设性的。"索尼的公共关系主管Patrick Seybold也表态说："这是彻头彻尾的传言，并不真实。"EA有太多的理由，对目前与索尼的关系感到满意，像《龙之世纪 起源》这样的全平台游戏，PS3版本的Metacritic综合媒体评分通常都是各平台中最高的，EA为PS3打造的下载游戏《战地1943》首日销量就超过了10万套，创造了PSN游戏首日和首周最快销售的新记录。



■狂妄自大的Activision Blizzard总裁Bobby Kotick。



■《FIFA10》的累计销量逼近一千万套，其中PS3版为绝对主力。

在人声鼎沸的2009年德国科隆游戏展上，游戏开发商们难掩内心中的雀跃，PS3 Slim的推出以及降价等重大利好，让PS3成为2009年年底实现强劲增长最为可期的一种力量，新气象不止于此，第一方游戏阵容的强势登场以及开发技术日益成熟，为第三方拓展了更加宽广的活动空间。对PS3降价到299美元的举措，John Riccitiello将它比喻为："在正确时间做出的勇敢而恰到好处的举动，这是一次真正引人瞩目的市场行为。"整个2009年，EA在PS3平台上的游戏销售收入为6亿9600万美元，高于Wii平台收入，与X360平台游戏收入7亿2400万美元相距不远。值得一提的是，EA在截止到2009年9月30日的财政季度，实现盈利1900万美元。无论对EA还是PS3而言，2009年无疑是非常美好的一年。

2010年：步入巅峰

在次世代初期，游戏开发商在面对风险巨大的项目时，只能"投入并祈祷"。如今，日新月异、高速发展的游戏产业，为发行商们提供了前所未有的机遇。不过在John Riccitiello看来，准时完成开发任务，质量控制，成本控制等基础能力，依然是一家游戏公司的核心竞争力。听上去，这只是善于量产化EA的老调重弹，John Riccitiello却强调EA将走上精品化的发展路线，"我们的战略要点是，更有创造性的打造王牌作品，取代过去广泛撒网，然后期待出现一鸣惊人游戏这种旧模式。"实现上述目标的核心问题在于——足够的时间与耐心，"素质差的游戏大都卖不好，玩家现在变得越来越谨慎和专业，赶工一款游戏对消费者和开发者都不公平，但如果花费比原定计划更多的时间来润色一款作品，只能说明当初设定的计划是错误的……所以我们只是需要恰当的时间来完成开发。"

根据2010年前三个月的数据统计，EA依然是欧美地区PS3、PSP和PC游戏的最大发行商，此外还是位居第二的X360和Wii游戏发行商，但同时，EA仍然在和经营性亏损展开艰苦卓绝的战斗。今年2月初，EA首席财务官Eric Brown出席高盛公司的科技财经峰会，在演讲中他表示游戏产业处境最困难的时期已经过去，他对未来充满期待，积蓄力量已久的EA，将向巅峰再次发起冲击。"在游戏主机真正普及之前，谈论下一代主机什么时候登场还为时过早，因为还有很多家庭没有购买游戏主机，我们对PS3有很高的期望，因为它目前的价格依然很高，如果降价到150美元左右，销量至少会增长48%"。而在PS3主机再次降价前，EA已经采取了多项行动应对


■《使命召唤 现代战争》核心人物Jason West和Vince Zampella加盟EA。

……战。

EA宣布裁减大约占其全球雇员……%的员工，并关闭、整合了一……戏工作室，但另一个不容忽视的……是，EA花费数亿美元用于新的……研发项目，积极为未来布局，……人力成本从来不是这间公司"过……唯一对策。尽管EA是游戏全平……的坚定支持者，但他还是找……了一些办法来取悦PS3的游戏玩家……让他们感到如沐春风。一个有趣……事，在某次投资会议上，一名……好意"的商业记者问John ……ello，EA是否被市场中捉摸不……大风吹出了阵阵寒意，John ……tiello镇定的回答说："当背后有……过来时，我们总是跑得比平时快……"类似的道理，EA希望凭借一些……促使PS3的拥有者们更多的购……标有EA字样的游戏。



■Crytek表示《孤岛危机2》的PS3版画面强于X360版

作为EA挑战美式动作游戏天尊……神》系列"的初次尝试，EA不仅……出了《神曲 地狱篇》PS3版的试……载，还宣布为PS3玩家准备了游……一款特别版本"Divine Edition"，……开发日志、精美画册、游戏原……《神曲》电子版图书以及特别场景……因此北美地区PS3版《神曲 地狱……》的销量自然领先于X360版。DICE工作室打造的《战地 恶人连2》，多人……试版同样提前1个月向预订游……PS3玩家开放，其他版本的玩家则要等待将近两个月时间才能体验到这款游戏。测试版内容比较丰富，在阿里卡海港地图中，玩家可以扮演美军或俄军展开厮杀，支持24人联机，体验游戏大部分的武器和车辆。《战地 恶人连2》测试版成为EA迄今为止在PS3平台上下载量最高的作品。

曾直言PS3开发环境复杂的EA洛杉矶，此时也意识到PS3强大机能背后蕴含的价值，EA洛杉矶创意总监Richard Farrelly直截了当地表示，以阿富汗战争为主题的《荣誉勋章》以PS3平台作为主力，将最大限度发挥主机性能。"我们希望传达给玩家相似的游戏体验，最重要的是，玩过它的人都会感到满意，PS3将是我们的主力平台，这是基于技术和开发角度的选择。"EA旗下的另一家王牌制作组Crytek则渴望挑战PS3第一方的画面神话，他们相信自己打造的CryENGINE3引擎将帮助《孤岛危机2》成为PS3游戏画面竞争的最后胜利者。Crytek市场部主管Carl Jones信心十足地表示："《孤岛危机2》PS3版会比X360版本略强，我们不认为开发PS3游戏有什么困难，只要你找到正确的方法，我们很自信可以在PS3上做出最好的效果。"



■《但丁地狱》的PS3 "Divine Edition" 特别版包装封面

PS Move无疑是今年PS3战略的重中之重，John Riccitiello一再表示EA会支持索尼的体感设备，并认为它的前景会非常光明，"这种强化玩家体验的硬件通常都能扩大主机的用户群，吸引那些喜爱体感游戏的玩家，新的操作方式还能提高老玩家的兴趣，这对提升主机以及游戏软件的销量都大有裨益。"目前有多款针对PS Move的游戏正在开发之中，其中就包括曾在Wii主机创下数百万销量的《EA Sports Active》，这款游戏的续作将同时登录PS3和Wii，依靠PS3完备的网络功能和服务，《EA Sports Active 2》将建立一个庞大的全球网络健身社区，朋友间可以分享各种数据，相互鼓励、参与各种定制的健身项目。对于PS Move和微软"初生计划"在今年正面交锋，打响高清体感战争，John Riccitiello认为第三方将会在这场竞争中"有利可图"。

相对于休闲类游戏，游戏开发商对传统大作采用体感方式持较为谨慎的态度，EA洛杉矶表示不会在《荣誉勋章》新作中加入体感操作方式。EA加拿大的开发主管也强调不会轻易改变"《FIFA》系列"的传统操作方式，在足球游戏中，体感操作很容易让玩家感到疲劳，迅速厌倦，不过未来《FIFA》游戏中可能会包含一些支持PS Move的迷你游戏。除了推出各种精品游戏，EA显然还在觊觎着重新夺回第三方霸主的宝座。"《使命召唤 现代战争》系列"开发商Infinity Ward的两位创始人与Activision反目，给了EA超越老对手的机会，他不仅资助两位当事人Jason West和Vince Zampella组建新的游戏公司Respawn Entertainment，而且签署了长期的代理发行协议。此外，由EA发行的Epic Games新作《子弹风暴》将在明年发售，相信这几款游戏的PS3版将同这些天才开发者一样出色。

在很大程度上来说，EA游戏品牌的魅力与持续，是其无可替代性的体现之一，在行业竞争中，一些不具备品牌价值的开发者可能会被淘汰出局，而像EA这样的行业领导者，需要夯实自己的PS3游戏研发实力，迎难而上，勇于创新，最终会修成正果，获得竞争对手难以企及的优势地位。未来难以预测，但无论如何，所有行业都在演绎大格局的变化，高清体感和3D技术，无疑是当前游戏产业触手可及的发展新趋势。在度过了最初的彷徨和困境后，EA应该能借此窥探到PS3游戏新的发展思维，恰恰才是这间公司基业常青的新起点。可以确定的是，用心为PS3玩家制作，比对手先行一步的新鲜创意以及紧抓主流玩家定位的游戏，从来都不会让人拒绝。

从世外桃源到奥林匹斯

PS3极限潜能探秘

《未知海域》发售时，超越同时代的游戏画面水平让人震惊，而更让人震惊的是顽皮狗工作室放出的一句话："《未知海域》仅使用了PS3大约30%的机能！"有人说这是身为索尼第一方工作室的顽皮狗在卖花赞花香，但是当2009年秋季《未知海域2》发售时，翻天覆地的画面进化在一定程度上证明了顽皮狗所言非虚。而就在人们都以为PS3的潜能已经被顽皮狗挖掘殆尽时，Insomniac工作室社区经理James Stevenson说，PS3这个动力无穷的"怪兽"仍然未尽全力。

"PS系列主机总是有着很高的天花板，我想这就是索尼能够成功使其具有极长生命周期的原因。PS3仍然年轻，我想它正在进入黄金时期。我想还要再过两三年大家才会看到PS3的最大潜能。"Stevenson说。

就在《未知海域2》发售半年后，又一部技术实力位居业界之巅的PS3巨作上市。《战神III》的画面细节也许不见得比《未知海域2》精致，但是它将PS3怪兽般的力量聪明地花在了大气磅礴的史诗场面上，为玩家创造了游戏历史上空前宏伟的诛神之战。

从《未知海域2》中震撼视觉的世外桃源，到《战神III》中震撼心灵的奥林匹斯终极之战，索尼第一方团队紧密合作，不断实现新的技术突破，不断为PS3玩家带来惊喜。每年都会有几个标志性的大作挑战PS3的性能极限，而这些游戏中一点一滴的技术改良都凝聚了开发者无数的心血。

文 路曦 美编 一刀

Part 1 《未知海域2》开发探秘

究极互动电影

顽皮狗首席游戏设计师Richard Lemarchand站在GDC2010的演讲台上时，台下的数百名游戏开发者们眼神炯炯，在他们的眼睛里可以看到强烈的求知欲。毕竟他们将要听到的是2009年"年度游戏"的制作经验——《未知海域2》捧走了"游戏开发者选择奖"、"AIAS互动成就奖"等在内的2009年度业界最高大奖，它是2009年评分最高的游戏，也是公认最优质的游戏。同时它也被认为是目前为止画面最顶尖的家用机游戏。顽皮狗工作室用事实证明了PS3的实力，证实了索尼的承诺并非夸大其辞。

Lemarchand说："我们每次启动一个新项目，都是从一个项目目标的列表开始，在开发过程中我们会不断查看该列表，确保一切按照目标行进。"顽皮狗的最高目标是开发出一款整个团队所有人一直梦寐以求的游戏：一部完全可交给玩家操作的夏季档好莱坞动作冒险大片，当各种火爆场面在周围发生时，玩家仍然时刻可以操纵。顽皮狗同时希望对《未知海域》中的人物进行完善与深刻的演绎。《未知海域》的故事是以角色为线索，而在《未知海域2》中通过增加人物数量扩充情节，同时这些新角色也可以从更多的方面展示德雷克所在的世界。Lemarchand将这些形形色色的人物形容为"情感卫星"，他们围绕在德雷克周围，更多地展现其光明与黑暗面。

《未知海域》中努力尝试将游戏性与故事完美融合，形成连贯、甚至可说是"无缝"的游戏体验。顽皮狗追求的是"可操作式电影感觉"，这种



▲Lemarchand将《未知海域2》的故事推进方式总结为"角色推动型"，而非"情节推动型"。

追求激励着他们在技术层面上不断改良，他们自己研发了一套引擎，并且将其中多种图像改进定为需要优先解决的问题。此外，多人模式也在《未知海域2》的开发初期被确立为必备元素，而多人合作模式则是在开发周期的尾声阶段才添加到游戏中的。整个项目共耗时22个月，其中有6 个月的时间是"预生产阶段"，即开发之前的概念构思和准备阶段。这是当前很多次世代大作的标准开发周期，考虑到《未知海域2》的规模和细腻到极致的画面，16个月的实际开发时间已经是令人惊叹的高效率。

"顽皮狗在预生产阶段的工作是我们最独特的地方之一，在这个阶段我们并没有制定传统的'最后期限'或者'可交付成品'目标。"Lemarchand说，顽皮狗的预生产阶段非常轻松自由，多数时间是在进行"头脑风暴"式创意讨论，设计师们在游戏性、剧情等方面自由发挥，创作了很多设定图和游戏系统草案，在此过程中冒出了很多出色的创意。其中一个创意来自喜马拉雅山东部的不丹帕罗山谷中的虎穴寺，仅仅是一张来自该地的照片就激发了顽皮狗开发者们的想像力。那座寺庙就像粘在悬崖的一侧，形成了充满神秘感的奇景。这成为顽皮狗搭建具有传奇色彩游戏场景的最佳现实参照，而且也激发了游戏性方面的灵感，例如攀爬系统的改进。顽皮狗很快就根据虎穴寺设计了一个关卡——虽然那时他们还没想到应该将其放到游戏中的哪个地方。

头脑风暴中诞生的第二个创意是德雷克在飞速移动的火车上战斗。顽皮狗总是追求完美，他们希望《未知海域2》中的这个片段能做到从未被实现的效果。在其他游戏中，这类关卡也经常出现，但多数游戏中火车其实是静止的，只不过是背景贴图在移动。而顽皮狗要让火车在整个大场景中真正的移动起来，而且从多角度、多方面地表现其前进的过程，并利用这一特点使战斗过程丰富多变。这种概念被提出之后，技术组就要思考以哪些新技术才能实现这种关卡。火车关卡是最早想到的关卡之一，却也是最晚完成的关卡之一。在努力实现这个关卡的过程中，顽皮狗攻克了一系列的技术障碍。Lemarchand回忆说："火车关卡简直是个邪恶的怪物，50多截独立车厢在场景中真实地移动，而且速度相当快。在关卡中的大多数时候你都可以看到这50截车厢，刚开始做这个关卡时，从最后一截车厢看第一截车厢，还能看到上面的小灯在晃动呢！我们在第一作中并没有使用'细节度'(LOD)系统，而在这个火车关卡里我们不得不以双倍的速度使用了该系统。"





▲《未知海域2》中的两个火车关卡令人印象深刻，也给顽皮狗工作室带来了大量的技术难题。

开发团队发明的一种新技术叫做"动态物件穿行系统"，通过该技术，德雷克与游戏中的所有其他角色就可以在任何移动的物体或场景中战斗。"也许这听起来没什么了不起的，但是对于做过3D角色动作游戏的人来说，它就像一个圣杯，因为过去只有在梦中才能实现的东西终于可以做到了。"Lemarchand开玩笑地说，火车关卡成功实现的同时，顽皮狗意识到既然这种系统在火车上可行，在其他移动物体上肯定同样可行，所以《未知海域2》不仅是一个每秒30帧的游戏，也是一个"时速60码的游戏"。

这种动态物件穿行系统实现起来非常复杂，程序员对前作的所有系统几乎都进行了改写，从玩家的操作、到物件本身，再到碰撞与敌人和伙伴的AI，实现突破的前提是要有坚韧不拔的毅力与斗志。但为该系统投入的大量心血被证明是物有所值的。该系统完成后，《未知海域2》也就完成了与前作相比最大的视觉进化——从崩塌的酒店到火车关卡，《未知海域2》做到了玩家前所未见的视觉效果，在次世代游戏中显得鹤立鸡群。

《未知海域2》中最令人惊叹的美丽关卡——喜马拉雅村镇——也是在关键的6个月准备期里提出的。根据这个村庄的创意又顺带衍生出一段剧情构思——德雷克在雪地里晕倒，然后被一个神秘的陌生人救走。当德雷克醒来时，发现自己在一座宁静的喜马拉雅村落里，救他的是一位村长，叫做Tenzin。德雷克虽然与Tenzin语言不通，但是之后他们还是一起去探索山洞，返回时村子正遭到军队的袭击。顽皮狗认为这些片段可以完全凭借游戏操作带来情绪感染力，虽然那时其他的故事部分还没想好，顽皮狗相信只要定下了这么一个"点"，就总有可能将其穿插到游戏中的地方。

"榨干" CELL

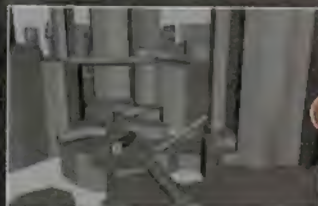
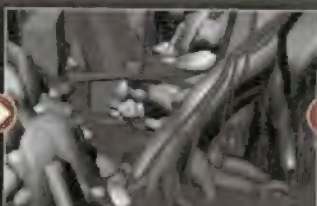
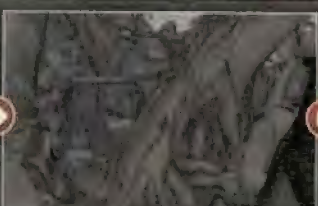
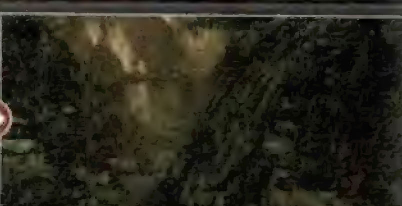
预生产阶段的半年过后，顽皮狗向员工们发布了半年来总结而成的设计文档，即"宏设计"，其实就是一份EXCEL表格，但这份表格对后来的整个开发过程至关重要。表格中列出了各种关卡，及其相应的剧情要点，显示了要做的关卡，在各关卡中会用到的游戏机制，其中还写明了在不同的冒险阶段玩家会遇到哪些敌人和朋友。

德雷克的动作种类也在讨论中逐渐成型，"让动作更危险"是总体方针。Lemarchand对《未知海域》一代记忆最深的是瀑布岛的一个简单片段，德雷克在瀑布前的石柱上朝敌人射击，货车爆炸并翻落到瀑布下方，形成了一个可以用来垫脚的小桥。Lemarchand说："这是非常电影化的一幕，就像来自我们喜欢的某部动作片，却是完全由玩家控制的。它让我们感觉触到了真正互动式电影的表层，我们认为可以制作出更大的布景，脱离所谓的QTE，实现完全的互动性。"

做出这样的互动电影式"布景"需要大量的工作，顽皮狗工作室一开始就集中精力制作游戏后期寺庙关卡出现的坍塌的桥梁。由于意识到制作这些桥段非常费时，顽皮狗招聘了几个专业技术脚本设计师，确保有足够的人力完整任务。在开发前作时，由于是顽皮狗工作室首次开发PS3游戏和摸索新类型，因此



▲使用诊断工具对CELL、SPU和RSX进行性能优化的测试画面，红色部分为顽皮狗的手动优化部分，蓝色为索尼ICE团队的手动优化部分。

▲▶上图从左到右就是一个普通场景的搭建过程，先是建造出最基本的线框模块结构，然后在Maya里加工成较为完整的多边形模型，接着由美工在此模型的基础上添加细节，最后加上贴图、光源等，形成了最后玩家看到的成品。

太多的时间投入到建立游戏设计的理论。而在续作中，他们将更多的时间花在实际制作过程。初步创意提出后，所有人立即开动，创作设定图、设计游戏机制和布置关卡几乎都是立即开展的。2008年4月，顽皮狗开始进入"微观设计"层面，这是与前面提到的"宏设计"相对的概念，也就是开始分门别类地进行各个细节的制作。顽皮狗又制作了一份微观设计文档，开发团队开始用Maya制作基本的关卡建模，先是建设基本的关卡构造，然后把周围的所有"闲人"叫过来进行关卡的操作测试，集众人智慧对关卡进行改造。也就是说，《未知海域2》的关卡测试是在关卡模型还处于原始粗糙阶段时就已经在进行的，这是因为《未知海域2》的关卡构造太复杂，如果做好之后再进行测试，修改起来就非常麻烦了。这种做法可以加快效率，但是也存在问题：关卡设计师进行测试时面对的是单色模型构成的简单关卡，而在实际成品中则是细节丰富的美丽场景，不同的视觉感受可能导致成品与设计师想像的存在差异。Lemarchand承认这是《未知海域2》存在的"相当严重的问题"，尤其是在细节丰富的场景会出现一些意想不到的问题，对关卡设计流程进行改良是今后顽皮狗工作室的努力方向之一。

顽皮狗工作室为每个关卡制定了一份超大的关卡内容列表，涵盖关卡中的各种物件、音效、视觉效果和所需的动作。看到这份洋洋洒洒、似乎无穷无尽的列表时，顽皮狗团队才意识到他们的野心太大，已经远远超出了之前花费3年打造的《未知海域》。制作这样一个超大规模的游戏，需要一支超大规模的队伍。在《未知海域》一代中有80个穿插于游戏中的过场动画片段，而到了续作中增加到564个。好在顽皮狗自己研发的引擎帮助他们加快了游戏开发效率，这个引擎叫做"顽皮狗引擎2.0"(NDE2.0)。

Lemarchand说："当年我们因为说出《未知海域》仅使用了CELL处理器30%的性能而名噪一时，这次我们的《未知海域2》疯狂地榨干了CELL。项目一开始，程序员们就在努力把CELL的每一滴性能都挤出来。其关键在于我们要将哪些任务分配给CELL，然后编写手动优化的代码使这些任务尽量高效完成。"

《未知海域》发售时，已经被认为是PS3上画面最出色的游戏。令人难以置信的是，该作的美丽画面几乎完全是使用RSX处理器独立运算完成的。而在2008年之后，很多画面表现力出众的PS3游戏都使用了CELL作为并行图形处理器，与RSX配合使用。过去通常是交给GPU的运算任务被分配给CELL的SPU，这样RSX就可以专注于其他运算任务，而大多数的特效后期处理都交给了CELL。例如"屏幕空间环境遮挡"(SSAO)就是完全通过CELL完成的。SPU的运算能力令很多视觉特效增色不少，例如强光照在物体表面时出现的光晕效果。此外，在前作中有一些投机取巧的画面纵深感处理方式在本作中进化为物理距离上更为精确的解决方案，这使得顽皮狗工作室能够尽情使用多种运镜方式增强剧情画面的表现力。《未知海域2》可以使用的颜色范围也要广泛得多，从明到暗之间有更丰富的色调可用，具体的表现就是游戏画面就像是用电影胶片拍摄出来的，真实感更强。

顽皮狗们的荣耀



□三重缓存系统的使用保住了帧率，消除了画面的撕裂感。

画面精细度与特效的强化当然是有代价的。就在距离游戏发售的9个月前，开发团队突然意识到游戏的帧率已经受到了明显的影响，顽皮狗工作室联合创始人Evan Wells紧急向索尼全球工作室搬救兵，而索尼方面很快就委任了Insomniac Games和Guerrilla Games的开发人员提供援助。他们共同应用了三重缓存视频同步技术，最终消除了严重的丢帧现象。Lemarchand回忆说，在项目后期，开发团队最重要的任务就是对帧率进行优化。程序员与美工都要拼尽全力保证游戏由始至终保持在秒间30帧以上，最后不得不牺牲一些内存以实现三重缓存。

多人模式是很多玩家对《未知海域》一代最大的遗憾之一，所以续作中不仅确立了多人模式，而且由顽皮狗的总裁Christophe Balestra亲自出马编写本作的基本网络代码，本作的网络模式建立在他的基础工作之上。2008年8月，顽皮狗招聘了一位专职的多人模式设计师。当多人模式逐步成型后，每天半小时的员工集体测试就成为了顽皮狗工作室的一项制度。在测试之后，有一段简单而激烈的讨论过程，这对于寻找错误和改进多人模式游戏性非常重要。

多人模式的规模越做越大之后，顽皮狗工作室的工作量也在不断增加。2009年E3展之前的两个月是他们最忙碌的时候。顽皮狗工作室开始为E3展准备展品，他们要提供两项成品：试玩DEMO和电影般的最新预告片。要将关卡做到可试玩的状态，需要投入大量时间进行画面的优化。尽管如此，顽皮狗从不强制员工加班。不过顽皮狗的很多员工都是狂热分子，他们是完美主义者，经常自愿窝在办公室里熬夜加班。在开发后期阶段，休息成为罕见的奢侈品。顽皮狗一直在努力避免加班，这需要更好的目标与进度管理。Lemarchand说："虽然我们不是一家朝九晚五的工作室，但是我们确实将加班视为危害公司完整性以及员工健康的威胁，我们正在尝试限制大家呆在办公室里的时间。"

顽皮狗非常重视游戏开发后期的测试工作，在《未知海域2》的最后10个月时间里总共进行了15次的全面测试，而《未知海域》3年的开发时间总共只测试了7次。这些全面测试的过程主要是从外部请来的玩家对各个细节进行巨细无遗的测试，游戏测试与指标数据的分析对于这样一款构造复杂的游戏尤其重要。在游戏完成之前的最后几天，顽皮狗的开发人员还进行了最后一遍的"完整性测试"。测试的内容包括各个部分的游戏时间、两个检查点之间的死亡次数，这些数据被记录到表格中，统计后得到可靠的数值，开发者据此进行关卡的调整，例如消除某些阻碍玩家前进的障碍。例如在测试初期，有个玩家玩了27遍火车



▲为了表彰顽皮狗工作室的出色表现，索尼为其修建了新办公楼，目前顽皮狗工作室已经搬到了新的办公地址。

关卡才勉为其难地通过了，关卡设计师事后对其中的一个不合理之处进行了修正。顽皮狗为alpha和beta两个阶段的调试修正时间都安排了6个星期，顽皮狗相信，安排充裕的时间进行润色是游戏质量成败与否的关键。

顽皮狗工作室以其出色的项目管理能力按时完成了《未知海域2》，在2009年8月20日提交了母盘。提交成品当日，顽皮狗团队成员们都充满自信，相信这是他们职业生涯中最棒的游戏。当Lemarchand走上GDC演讲台时，他自豪地告诉人们《未知海域2》拿到了33项"年度最佳游戏奖"，而当GDC结束时，变成了34项——业界最权威大奖之一的游戏开发者选择奖也把"年度最佳游戏"殊荣颁给了《未知海域2》——这是实至名归的荣耀。

在《未知海域2》开发过程中，顽皮狗的开发者们曾经把游戏名戏称为"未知海域2 纵横友道"(Uncharted 2：Among Friends)……虽然只是一个玩笑，它确实激励着开发者们在艰难的工作压力下紧密合作。"我们鼓励团队坦诚相对，彼此提供建设性的批评意见，从不妄作主张。"Lemarchand说顽皮狗的成员们经常自称"狗狗"，公司里的氛围活泼而融洽，因为大家都是热爱游戏的顽皮狗。

Part 2 《战神Ⅲ》开发探秘

奎托斯的神力


■在游戏过程中，根据画面的复杂程度，《战神III》的帧数会在30到60帧之间变化。

顽皮狗工作室的美术实力独步天下，在整个业界能与之媲美的寥寥无几，而索尼内部就有另外一家工作室与之不相伯仲，SCE圣莫尼卡工作室的美工团队无疑是业界顶级游戏美工的聚集地，玩过《战神合集》的玩家都知道，开发者对于细节的注重程度远远超过了主机性能所能容许的范围，《战神II》已经是PS2晚年画面最强的游戏，应该是代表了PS2的全部潜能，而圣莫尼卡工作室的美工们所创作的很多画面细节都因为PS2画面解析度不足而无法表现出来，高清化的《战神合集》才是圣莫尼卡工作室原作品的本色还原，可以说，《战神》与《战神II》就像是用标清电视来播放的高清电影，SCE圣莫尼卡在标清时代里已经领先于同行，率先进入了高清时代，在硬件的约束下，他们不得不把自己做出来的准高清游戏强行压缩成了标清游戏，在《战神II》完成后，转向PS3的圣莫尼卡工作室终于不用再受硬件约束，就像被放出笼子的小鸟，可以自由翱翔于神话世界。

《战神III》无论是贴图还是多边形数量都实现了大幅度的进化，可编程的像素着色器(Pixel Shader)使纹理与特效更为丰富，最终成品的质量达到了全新境界，在人物制作方面，首先是将设定图与Maya做出来的低多边形数的线框模型提交给3D建模师，然后建模师用一种叫做Z-Brush的建模工具制作出基本模型，然后为这些模型赋予细节——通过Photoshop绘制各种小细节，接着就进入了美术制作的下一个阶段，将建模师的作品提交给角色"装配师"与动作设计师。


▲《战神III》使用了Z-Brush制作工具，美工在触摸式平板电脑上用触控笔直接进行3D建模的"雕琢"。

奎托斯本人自然是建模最为精细的角色，不过值得一提的是，奎托斯的原生多边形数量比《未知海域2》中用3.5万个多边形构成的德雷克要少得多，但是你在游戏中完全不会感觉到奎托斯的建模比德雷克逊色，这要归功于美工们在多边形上的"精雕细琢"，对于一个精细的3D建模，多边形数量从来都只是其中的一个方面，并不代表成品的质量，本作美术指导Ken Feldman透露，《战神III》使用了大量的多层贴图法，这是实现贴图强烈质感的关键。

"回顾PS2上的奎托斯，他是用5000个多边形组成的，现在达到了2万个，我记得在PS2上使用的贴图数量是3个，而现在达到了至少20个，他的动作数据量也达到了之前的6倍以上。"Feldman说，在PS2上，奎托斯这个3D人物形象所占的内存量只有几个MB，而到了《战神III》，光是奎托斯的内存占位就大约需要两台PS2才供得起，由于奎托斯一直都需要加载于内存中，而且还有更多的武器，所以开发者需要用巧妙的方法尽量减少内存占位。

圣莫尼卡工作室使用了一种称之为"混合式法线贴图"的新技术，用于增强基本建模的真实感，并且



□蛇发女妖头上的每一条蛇都有各自独立的运动方式，设计师无需对每条蛇的动作进行调整。

大大增加了可用的人物动作种类。例如可以实现更逼真的肌肉动作，更具标志性的是本作中奎托斯的表情——鼻根向上推挤出现皱纹、鼻翼扩张倾向两边等细微的肌肉动作将奎托斯的愤怒表情诠释得淋漓尽致，这是在过去的其他游戏中都看不到的强烈表情表现力。其秘诀是在面部的几块肌肉之间添加了可以随时出现或消失的皱纹，作为各肌肉块的交汇部分。对肌肉组织的模拟精确程度甚至达到了皮肤内部，在奎托斯的肌肉胀起之时，可以清楚看到内部血管浮起。

《战神III》各主要角色的动作全部都是手动制作的，因为圣莫尼卡工作室发现，虽然动作捕捉可以准确捕捉人体动作，但是动作的"力量感"却是无法捕捉的，而这对于《战神III》至关重要。通过动作设计师手动制作人物动作，可以避免很多游戏中出现的"太空步"和动作轻飘飘的现象。首席角色美术师Patrick Murphy说："最令人满足的是一看到游戏里的奎托斯就令人惊叹'就是他了！'你可以看到他的血管、看到他的呼吸，他比动画中的还要生动。"

由于手动的制作方式工作量太大，所以对于重要性不是很高的角色，使用了Image Metrics的表演捕捉系统，记录配音演员的面部动作，并且逐个像素地将其与3D模型匹配，最后由圣莫尼卡团队进行调整润色。为了实现更真实、更细节化的动作，在团队预先设置好的动作之外，技术型美工还编写了第二重动作代码。由于PS3本身能够计算各种细微动作，因此头发、蛇尾等动作细节无需手动调整。该系统叫做"动态模拟"，它对于细微动作的效果是非常显著的，能够精确产生原本要耗费动作设计师无数精力的各种动作。

技术美术团队经理Giovanni Luis说，其实在《战神II》中已经使用了动态模拟系统，而在《战神III》中其使用率比过去更高了。"在之前几作中，头发与衣物可能都比较僵硬，都是直接做到怪物身上去了。而现在我们为这些部位增加了动作，这样就可以看到头发与衣物的动作了。"Gary Cavanaugh在《战神II》开发末期与Jason Minters共同设计了这种动态系统，使用Maya的头发系统驱动一系列的接合点。蛇发女妖头上的每一条蛇都是独立运动的，动作设计师无需逐一调整所有动作，只需控制物理规则即可，这大大加快了动作设计师的工作流程。



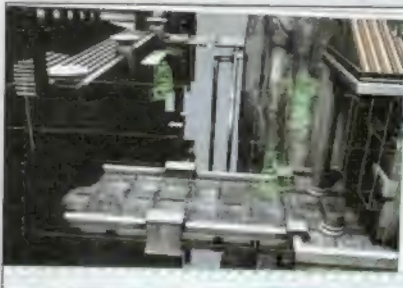
▲技术美术团队负责的工作介于美工与程序员之间，上图就是技术美术师用"zipper tech"工具方便地做出伤口里脑子涌动的效果。

镜头中的史诗

《战神III》的强烈电影感离不开出色的镜头运作，与《未知海域2》不同的是，玩家对于镜头的控制度不高。圣莫尼卡工作室有一个小团队专门负责进行镜头指导，就像电影拍摄团队的摄影导演。预设的镜头视点可以确保将关键战斗场面中最精彩的画面呈现给玩家，这样才能最大限度地表现史诗感。负责镜头设置的员工有4人，首先是由关卡设计师向他们提供关卡的设计资料，然后他们将所有镜头设置到关卡中。镜头设置完毕后，接着是进行操作测试，在实际操作中不断进行调整，得到最满意的角度后，再交给美术部门进行加工处理。首席镜头设计师Mark Simon说，这个镜头设置的部分往往要花好几个月的时间，有时候美术团队会把设置好镜头的关卡打回镜头团队，这时的镜头会与之前有所不同，需要重新调整。镜头设计师Stephen Peterson说："美术团队可能花了一年的时间做好了关卡，如果他们用一年时间做出来的关卡结构，因为镜头设置的原因而在实际成品中根本看不见，他们会暴跳如雷。我们会尽最大的努力展现所有人努力工作的成果。"

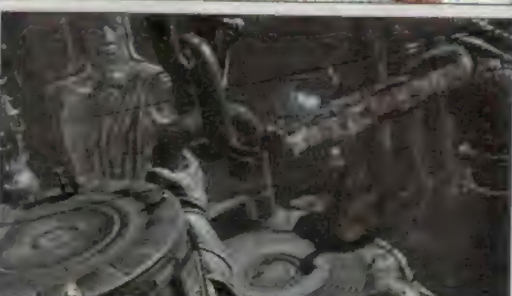
除了要将设计师们努力做出来的内容呈现给玩家，并实现电影感觉，对于游戏性而言，镜头本身要为玩家提供指引。在所有镜头大幅移动的场景里，镜头的基本视点就是玩家大体的前进方向。很多固定视点的游戏中，镜头无法移动的原因是机能所限，只能将部分场景数据调入内存并进行运算。而《战神III》的预设镜头并非因为技术限制，因为从技术角度来说，它的镜头并不是固定的。圣莫尼卡工作室技术主管Christer Ericson曾在Beyond 3D论坛中详细阐述了本作的预设视点与固定视点的区别。

"在设置好的参数范围内，镜头有很大的空间可以调整，根据画面中发生的状况（玩家与敌人的动作、位置等）实时改变。由于镜头系统的大量调整是可以自动进行的，因此无法假定哪些画面需要处理，又有哪些是不需要的……"PS3的强大性









▶游戏中的镜头设置是开发团队不断推敲改良后确定下来的方案，确保了最佳的视觉效果，并且最大限度地还原了原画的精髓，在固定"轨道"上移动的镜头将前方的最佳视野呈现在玩家面前。

能足以容许开发团队将本作中的史诗场面完全改为可由玩家控制镜头，但是为了确保电影效果还是决定使用了预设视点。镜头的移动是根据镜头设计师慎重设定的参数而定，而该参数又是取决于玩家和敌人的所在位置。比起将镜头控制权交给玩家，这种需要一批专业镜头设计师谨慎预设镜头的方式更加费时费力。





▲关卡设计是从最基本的模块线框开始的，然后将游戏设计方案融入其中，接着交给美术团队进行美术制作。

圣莫尼卡工作室的Phil Wilkins说："每个关卡都需要一个镜头设计阶段，这时可能会涉及所有其他部门。仅仅这一点就很可能影响进度或预算。这是一条艰难的路。"惟一的好处是美术团队可以集中精力，将呈现给玩家的镜头范围内的画面做到最好，例如房间里墙壁的背面可能就不用制作，或者某个地区几乎不可能看到的部分只需做一个粗略的框模。

《战神III》在关卡设计上最大的突破就是关卡本身可以移动，一个最直接明了的例子就是最初关卡中不断向上攀登的盖亚。盖亚本身就相当于一个关卡，它不仅在移动，而且有人类般的动作，当盖亚移动时，在其身上战斗的奎托斯动作会受到影响。

Ken Feldman说："在PS2上是绝对无法实现这种规模的，因为内存完全不够用。多数游戏采取了'一个房间一段走廊'的方式，因为这是多数引擎最擅长的。在一个小房间里放入大量细节是非常容易的，但是建造一个巨大壮观的关卡整体就非常困难了——这就是我们所面临的挑战。"巧妙的内存管理非常重要，不管是从微观还是宏观视野，贴图与建模都要有充分的细节度，而且远近视点可以完美转换，这些数据都要保留在系统内存中。虽然在远景镜头中，奎托斯看起来可能只有黄豆般大小，但是2万个多边形的细腻建模仍然在内存中占着位置。圣莫尼卡工作室的解决方案是后台运行的数据流系统。当玩家进入到游戏后，就不需要等待读盘，而且也不需要强制硬盘安装，一切都是从蓝光碟里调取数据到内存。

可能最为令人震惊的是，《战神III》的最终可执行文件只占5.3MB的大小，而整个游戏的容量多达35GB（欧版由于支持多国语言，容量更是超过了40GB）。首席程序师Tim Moss在他的微博中说，这也是开发团队的一个"自豪点"，因为他们成功地"将更多内存留给游戏内容"——这一直是开发团队坚持的宗旨，PS2的《战神》可执行文件大小也只有1.2MB。



▲游戏中大量使用了光晕、高动态范围(HDR)光照等效果，在画面中可以实现范围更广的光源，同时保持画面的细节度。

在初期诛杀海神波塞冬的关卡中，也可以看到另外一个镜头创新——主视点表现的残暴杀戮。当奎托斯把敌人打得满地找牙，眼看着就要胜利时，画面就会转为敌人的视点，这时奎托斯占满了整个画面，可以看到他的重拳如雨点般落在已毫无抵抗能力的"受害者"身上，奎托斯那煞神般的愤怒表情与具有爆裂感的拳脚猛击看得人阵阵生寒，你几乎可以感觉到此刻波塞冬心中的恐惧与绝望。首席战斗设计师Adam Puhl说："一开始我就想到了主视点杀戮的点子，当大家看到在游戏里实际运作的效果后全都折服了……你会看到奎托斯攻击的冲击力，可以看到波塞冬被虐时的感受。"

8%的最后进化

《战神III》电影般画面感觉的另外一个核心部分源自帧缓冲的基本设置与HDR光照的应用。PS3可以同时使用两个帧缓冲用于HDR，包括LogLUV（即NAO32，在《未知海域》和《天剑》中都用到过），以及RGBM——该种设置在《未知海域2》中有出色表现。该技术表现在最终成品中的实际效果是大大提高了发色数，美工可以使用更精确的颜色范围创造出更生动而更具电影效果的画面。圣莫尼卡工作室更多地使用了RGBM，这样可以节省工序，不过会牺牲一些精确度，不过其程度是肉眼很难察觉的。

在后期特效处理方面，动态模糊效果的运用增强了真实感，这与之前的《未知海域2》和《杀戮地带2》所采用的技术相似，其作用不仅是增强真实感，同时也可以消除秒间帧数变化而导致的画面抖动。动态模糊效果在很多游戏中都有用到，通常是对整个画面进行动态模糊处理，而《战神III》的动态模糊不仅作



■出色的动态模糊效果增强了《战神III》的电影感。

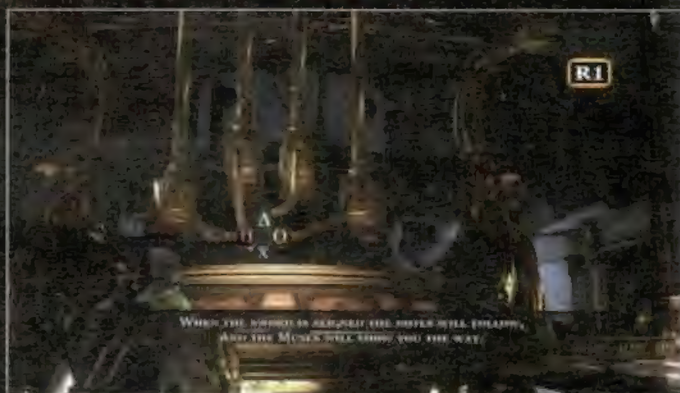
用于整个镜头中，同时也应用到个别的物件甚至物体的内部。

动态模糊的基本作用就是有效模仿电影中看到的画面。电影每秒只有24帧，但是给人的感觉却更加流畅稳定。在电影拍摄时，镜头的快门保持打开状态的持续时间是0.04秒左右，在这段时间里捕捉到的运动画面是模糊的。《战神III》要模仿的就是这种现象，更强的电影感带来更强的真实感。

圣莫尼卡工作室还开发了全新的全屏抗锯齿技术。在多数游戏中，消除讨厌的锯齿总是会让画面更悦目。最初开发团队使用了PS3的RSX图形处理器执行传统的两倍多采样抗锯齿效果。用它做出来的效果就是去年E3展所公布的DEMO。在最终成品中，圣莫尼卡工作室使用了一种新方案。据Tim Moss透露，《战神III》是与英国的索尼技术组合作开发，研究出一种边缘柔化技术，他们称之为MLAA，即"形态式抗锯齿"。这种自制的抗锯齿解决方案也反映了开发者能够灵活地将CELL当作图形处理器使用，与RSX并行使用，增强画面处理能力。基本原理就是将以往通常由显卡负责的处理任务转移到CELL，后期特效处理就是被转移到CELL的一项运算任务。



▲▶ MLAA的边缘柔化效果在静态画面中绝对惊人(上图)，但是经常会出现"像素爆出"的问题，即在物体边缘爆出过于光亮的边线(右图)。



CELL CPU的灵活架构意味着，虽然这种被转移的运算任务会耗费更多的运算能力，但获得的成品质量会更高。通过多个SPU的并行运作可以降低延迟。在《战神III》中，任何一帧的画面通常都要使用16到30毫秒的时间进行处理运算。使用传统的两倍MSAA方法会造成5毫秒的延迟，而MLAA算法虽然会占用20毫秒的CPU时间，但是由于分散到5个SPU，因此总的延迟时间减少到4毫秒。这样在画面更柔和的情况下，画面的流畅度也得到了提升。



■《战神III》的镜头与物件动态模糊虽然细微，但对于整体电影感觉的作用却非常明显



▲《战神III》的引擎擅长处理动态光影，游戏中的每个物件可以有50个光源，太阳神的头颅是玩家直接操控动态光源的一个很明显的实例。

《战神III》所用的新引擎在处理动态光源方面表现尤其出众。当初开发该引擎时，就制定了至少可以实现每个物件有20多个光源的目标，在不断的改进中，达到了每个物件50个动态光源。首席程序师Vassily Filippov在游戏开发初期阶段提出了这项新技术，它就像能够用光影作画。很多游戏对于影子的效果都不重视，因为处理真实的阴影是非常耗费计算能力的。圣莫尼卡工作室使用了一种全新的阴影处理技术，程序员Ben Diamand花了3年的时间开发了"递延式阴影系统"，它能在不占用太多系统资源的前提下，消除阴影造成的画面瑕疵，将动态生成的阴影与预先做到场景中的阴影相结合。很少有哪个开发团队在制作阴影方面花费那么多的精力，令人略感遗憾的是本作出色的阴影效果对实际游戏性的影响非常有限，惟一能够利用的地方只有躲避泰坦的拳头。

SCE圣莫尼卡工作室不仅研究出大量全新技术挖掘PS3的潜力，而且在游戏开发过程中不断对代码进行优化和完善，直到开发的最后阶段。很难想像有哪个开发人员会花3年时间改进阴影技术，这群开发者对质量的执着与不懈令人肃然起敬。Moss说，在《战神III》的第一个评测版发布之后，程序员Cedric Perthuis仍在改善代码，到最后游戏的整体表现力又比之前提高了8%。这是一部由最优秀的游戏开发者们打造的史诗巨制，它不仅仅是成本达4400万美元的产品，更是索尼旗下精英们的心血结晶。正是《战神III》、《未知海域2》和《杀戮地带2》等挑战PS3性能顶峰的大作，让PS3用户能够享受到其他主机上不可能实现的巅峰体验。同时从《战神III》的开发经历我们也可以看到，PS3的潜力仍未被完全开发，《战神III》只是圣莫尼卡工作室的第一款PS3游戏，导演Stig Asmussen已经暗示目前的《战神III》引擎还有更多潜能善待发掘！

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

文 movntv cn michael 编 胜负师 美编 一刀

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

2006.6.20-2009.12.31

蓝光最强画质TOP100（下）

蓝光最强画质总结终于到了前50位啦！

自面最拉风的电影，就在这前50的名单里了，不过大家可能可以发现一点点规律，榜单中节目，很多都是近几年拍的电影，看来这几年电影界技术的进步也是很明显的。但其实较早一些的节目，要想修复成超高画质的节目也是有可能的，只是其修复成本显然要高一些，大家看看派拉蒙所推出的蓝宝石版蓝光电影（《勇敢的心》、《阿甘正传》等），就会赞叹其画质简直就像是刚刚上映的电影一样。

为了照顾已经基本忘了上一集内容的读者，这里再简单说一下本次画质评分榜的一些基础知识：本名单由权威的AVSFORUM(视听科学论坛)网站评比，该网站于1995就成立了。同时为了保证这个TOP 100名单的信息量，我们所选择的这100部蓝光，是从具有最高画质评分的前350部蓝光中挑选出来的。挑选的标准之一就是去除所有的CG动画，因为CG影片具有特殊性。挑选的标准之二，就是尽量选择有欣赏性以及评价高的电影。

我们把所有这100部蓝光按10分制来进行评分，一共分为10、9.8、9.5、9.2、9这五个级别。

注1：以下的名单，以画质评分倒数的形式进行排序，但同一评分的，排名不分先后

注2：所有的评分均只供参考，请不要以此评分和排名进行严格对比，谢谢！

50 | 无敌浩克

视频编码 AVC

主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Universal
年份	2008年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35：1		

这部被环球公司寄予重望的超级英雄电影，一反N年前李安版《绿巨人》的细腻，而全面转为一部纯粹的漫画动作电影，快速的节奏、紧张的剧情，火爆度满点的动作场面，就像一顿美味的美式快餐一样，来得快，吃得过瘾。尤其是片中最终决战一场戏，更是超长，绝对让你大呼爽快。

画质评分 **9.5**



49 | 刺杀据点

视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Sony
年份	2008年	类型	悬疑/动作
画面比例	2.40：1		

虽说从各种角度而言，这部悬疑类动作电影似乎没有特别突出的地方，但本片的超高画质和亮丽色彩却是绝对令人叫绝的。有这一点为辅，让影片的其他特色顿时欣赏价值倍增。而三大魅力男星：丹尼斯·奎德、马修·福克斯及福里斯特·惠特克的同台表演也是一大看点。

画质评分 **9.5**



蓝光最强画质TOP100（下）50-1 2006.6.20-2009.12.31

48 谍中谍3

视频编码 MPEG-2



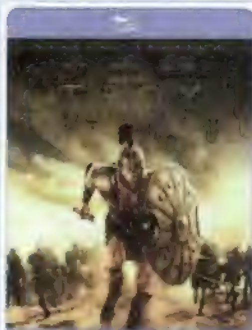
主音轨规格	DD	发行	Paramount
年份	2006年	类型	悬疑/动作	画面比例	2.40：1

"《谍中谍》系列"可以说每一集都风格迥异。第二集港味十足，而第三集则采用时下流行的快节奏+真实动作风格。每个动作场面都充满紧张刺激的感觉，让人如临现场，而且影片带我们去了柏林、梵蒂冈、上海等地，最重要的动作场面之一发生在金茂大厦，这让中国人不得不关注。

画质评分 9.5

47 特洛伊

视频编码 VC-1



主音轨规格	PCM	发行	Warner
年份	2006年	类型	历史/动作	画面比例	2.40：1

一部画面华丽之极的经典之作。这里的华丽，并不是单纯的色彩亮丽，而是充满史诗风格的金黄色调和极具考究的镜头，让我们充分地领略壮观而美丽的古代战争大场面。每一次欣赏《特洛伊》，你都会重新赞叹一次画面之美。而主演布拉德·皮特之英雄霸气更是让人振奋。

画质评分 9.5

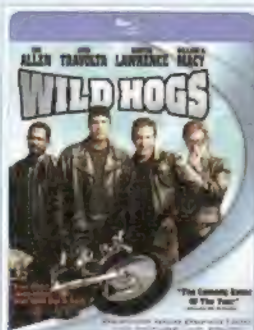
46 荒野大飚客

视频编码 AVC

主音轨规格	PCM	发行	Buena Vista
年份	2007年	类型	喜剧	画面比例	2.35：1

迪士尼出品的这部喜剧片曾在2007年掀起了观影热潮，在北美的票房竟然飙到快1.7亿美元。影片就是讲述四个中年危机的男子，如何狠下心来进行了一次飚车之旅的故事，票房这么高，看来很多人都对生活的压力感同身受。而既然是飚车，那么影片的公路景色必然是相当有表现力的。

画质评分 9.5



45 黑夜传说

视频编码 AVC

主音轨规格	PCM	发行	Sony
年份	2003年	类型	动作/奇幻	画面比例	2.35：1

由超级大美女凯特·贝金赛尔（《珍珠港》）独自担纲主演的这部人狼+吸血鬼题材电影，可以说俘获了不少宅男的心，英伦美女气质+曼妙身材紧身皮衣装，再配上拉风的双枪——凯特的每个动作都能够秒杀宅男。影片画面也是名副其实，基本都发生在"黑夜"中，这就很考验播放设备了。

画质评分 9.5



44 孤堡惊情

视频编码 VC-1



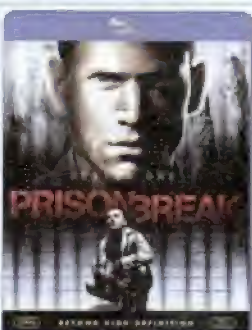
主音轨规格	DTS-HD MA	发行	New Line
年份	2007年	类型	惊悚	画面比例	2.35：1

这是一部获得很高评价的恐怖电影，在IMDB上的评分也有7.7分。虽说这是该片导演的处女作，其实他背后还有在好莱坞知名的吉尔莫·德尔·托罗（《潘神》《地狱男爵》导演）这样的电影界大人物指点。而且因为是部西班牙片，所以其电影风味不同于一般的好莱坞作品，更具惊吓感……

画质评分 9.5

43 越狱（第一季）

视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Fox
年份	2005年	类型	犯罪/冒险	画面比例	1.78：1

《越狱》第一季是一部优秀到不行的剧集，也可以说是美剧近几年来的巅峰作之一，不论是剧情、音乐还是画面，都有很高素质。而且当初此剧在国内，大家都是通过网络以低素质画面欣赏的，所以现在以高清1080p画面这样的超高的画质呈现出来，一定会令你有惊喜的感觉。

画质评分 9.5

42 星际迷航

视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Paramount
年份	2009年	类型	科幻/动作	画面比例	2.39：1

"《星际迷航》系列"具有比《星战》还要悠久的历史，而且一直以来都受到广大科幻宅男的喜爱。这次的全系列重启之作，在剧情的设计上几乎是完美无缺的，也因此本片在IMDB评分达到8.2，并且直接进入影史250强排名第15位。近年来这种太空类的科幻大作奇缺，本片更是不容错过。

画质评分 9.5



41 坠入

视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Sony
年份	2008年	类型	奇幻/剧情	画面比例	1.85：1

这是一部有着奇幻色彩的剧情片。尽管有些争议，但其IMDB评分仍然高达8.0分。影片在18个国家的26个外景地拍摄，所以在画面上极有欣赏性，而且尤为特别的是，片中有很多镜头看起来非常超现实，但导演表示片中并没有使用任何后期CG技术，全片都是全实景拍摄的。

画质评分 9.5



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

蓝光最强画质TOP100（下）50-1 2006.6.20-2009.12.31

40 魔法奇缘

视频编码 AVC



主音轨规格 TrueHD | 发行 Disney
年份 2007年 | 类型 奇幻/喜剧 | 画面比例 2.35：1

迪士尼的这部现代童话电影，可以说自己拿自己的经典动作作品进行了开涮。其2D动画与真人画面的切换让人惊喜，2D动画不用说是干净漂亮，但本片连真实场面也是色彩清晰亮丽。作为一部现代版的王子与公主童话，本片既有动画片那样的美好剧情，也有真人影片的现实意义。

画质评分 9.5

39 启示录

视频编码 AVC



主音轨规格 PCM | 发行 Buena Vista
年份 2006年 | 类型 动作/冒险 | 画面比例 1.85：1

梅尔·吉布逊(《勇敢的心》)演而优则导，这是他执导的第四部作品，影片看起来神秘感十足，连所有人物还说着玛雅方言，其实你完全可以把它作为一部超火爆的动作片来看。影片全程在墨西哥拍摄，几乎所有的动作戏都在丛林中发生，因此本片对丛林的表现更是绝对的满分！

画质评分 9.8

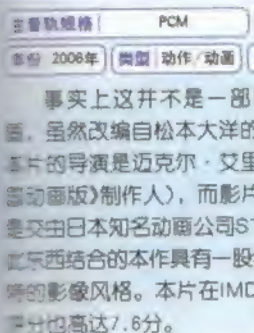
38 恶童

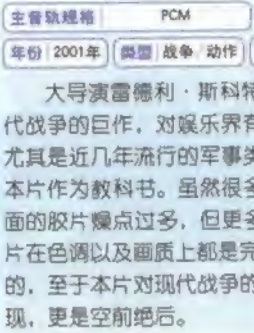
视频编码 AVC

主音轨规格 PCM | 发行 Sony
年份 2006年 | 类型 动作/动画 | 画面比例 2.35：1

事实上这并不是一部纯粹的日本动画，虽然改编自松本大洋的原作漫画，但本片的导演是迈克尔·艾里亚斯(《黑客帝国动画版》制作人)，而影片具体的制作则是交由日本知名动画公司STUDIO 4℃，因此东西结合的本作具有一股独特的影像风格。本片在IMDB评分也高达7.6分。

画质评分 9.8





37 黑鹰坠落

视频编码 MPEG-2

主音轨规格 PCM | 发行 Sony
年份 2001年 | 类型 战争/动作 | 画面比例 2.40：1

大导演雷德利·斯科特的这部描述现代战争的巨作，对娱乐界有深远的影响，尤其是近几年流行的军事类游戏，无不把本片作为教科书。虽然很多人认为本片画面的胶片噪点过多，但更多人的人认为本片在色调以及画质上都是完美的，至于本片对现代战争的表现，更是空前绝后。

画质评分 9.8



36 美国毒枭

视频编码 VC-1



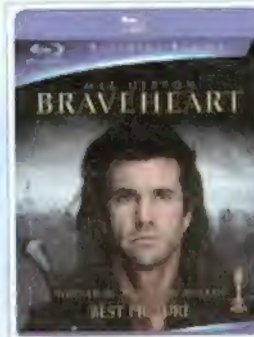
主音轨规格 TrueHD | 发行 New Line
年份 2001年 | 类型 犯罪/传记 | 画面比例 2.40：1

由"《加勒比海盗》系列"的超个性男约翰尼·德普主演的精彩作品。《美国毒枭》的译名有点大，其实本片也没有那么沉重，大家就当作一部精彩的剧情片来欣赏就可以了。与德普配戏的是获得2009奥斯卡最佳女配角的佩内洛普·克鲁兹。个性型男+西班牙美女，本片无疑看点十足。

画质评分 9.8

35 勇敢的心

视频编码 AVC



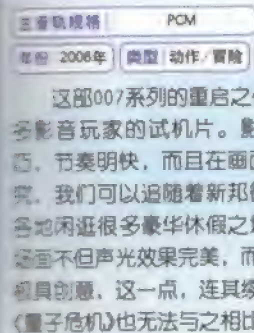
主音轨规格 TrueHD | 发行 Paramount
年份 1995年 | 类型 战争/传记 | 画面比例 2.35：1

这是整个榜单中，相当少见的90年代的电影作品。之所以能够有9.8的画质评分，是因为本片受到发行方派拉蒙公司的足够重视——这是派拉蒙于2009年所推出的三大"蓝宝石"蓝光电影作品之一。"蓝宝石"系列乃是派拉蒙推出的经典作品的高清修复版，全部配以最高级别的画质！

画质评分 9.8

34 007大破皇家赌场

视频编码 AVC



主音轨规格 PCM | 发行 Sony
年份 2006年 | 类型 动作/冒险 | 画面比例 2.40：1

这部007系列的重启之作，已经成为诸多影音玩家的试机片。影片不但剧情精彩、节奏明快，而且在画面上也是非常讲究。我们可以追随着新邦德一起，到全球各地闲逛很多豪华休假之地。本片的动作场面不但声光效果完美，而且极具创意，这一点，连其续集《量子危机》也无法与之相比。

画质评分 9.8

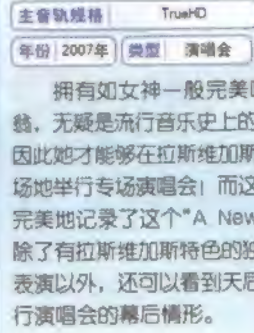
33 席林·迪翁：新的一天

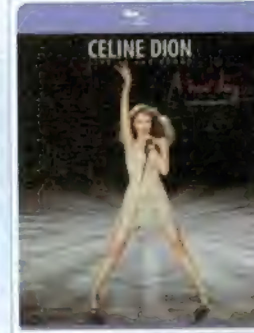
视频编码 VC-1

主音轨规格 TrueHD | 发行 Sony
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 画面比例 1.78：1

拥有如女神一般完美嗓音的席林·迪翁，无疑是流行音乐史上的一位至尊天后，因此她才能够在拉斯维加斯连续5年、每周5场地举行专场演唱会！而这张蓝光碟，正是完美地记录了这个"A New Day演唱会"，除了有拉斯维加斯特色的独特表演以外，还可以看到天后进行演唱会的幕后情形。

画质评分 9.8





蓝光最强画质TOP100（下）50-1 2006.6.20-2009.12.31

32 长江七号

视频编码 AVC



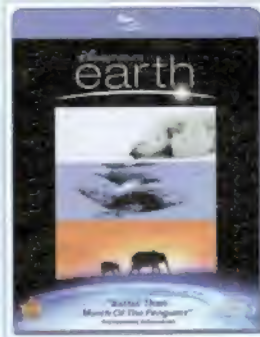
主音轨规格 TrueHD	发行 Sony
年份 2008年	类型 奇幻/喜剧	画面比例 2.40：1

这是画质榜单中，难得一见的华语电影，与周星驰同样自导自演的《功夫》相隔4年的本片，虽然在国内有一定的争议，但其在画质上的造诣还是有目共睹的，亮丽的画面、精心设置的机位，都可见星爷作为一位完美主义者，对自己的电影具有极高要求，影片拍摄也依照好莱坞标准进行。

画质评分 9.8

31 地球

视频编码 AVC



主音轨规格 DTS-HD MA	发行 Sony
年份 2007年	类型 纪录片	画面比例 1.78

到了高清时代，纪录片成为蓝光电影中一支不可忽视力量。因为高清画面下，纪录片就仿佛让我们身临其境地进入神奇的自然世界一般。这部纪录片其实与风行一时《行星地球》有密切的关系，画面也同样美美奂，内容则是讲述生物迁徙。本片还曾获得2007年英国生态学纪录片大奖。

画质评分 9.8

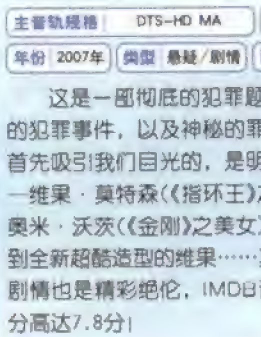
30 东方的承诺

视频编码 AVC

主音轨规格 DTS-HD MA	发行 Universal
年份 2007年	类型 悬疑/剧情	画面比例 1.85：1

这是一部彻底的犯罪题材电影，悲惨的犯罪事件，以及神秘的罪犯主角。不过首先吸引我们目光的，是明星男女主角——维果·莫特森（《指环王》之阿拉贡）、娜奥米·沃茨（《金刚》之美女），大家可以看到全新超酷造型的维果……其剧情也是精彩绝伦，IMDB评分高达7.8分！

画质评分 9.8



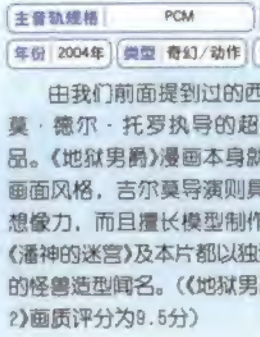
29 地狱男爵

视频编码 AVC

主音轨规格 PCM	发行 Sony
年份 2004年	类型 奇幻/动作	画面比例 1.85：1

由我们前面提到过的西班牙导演吉尔莫·德尔·托罗执导的超级英雄漫画作品。《地狱男爵》漫画本身就具有很华丽的画面风格，吉尔莫导演则具有天生的奇异想像力，而且擅长模型制作，因此其执导《潘神的迷宫》及本片都以独到的怪兽造型闻名。（《地狱男爵2》画质评分为9.5分）

画质评分 9.8



28 夺宝奇兵4

视频编码 AVC



主音轨规格 TrueHD	发行 Paramount
年份 2008年	类型 幻想/冒险	画面比例 2.35：1

斯皮尔伯格近年来少有的亲自执导的作品（这是他这五年来的惟一作品）。能够时隔20年，再度集结《夺宝》原系列三大主创卢卡斯、哈里森·福特，及斯皮尔伯格，这点尤其不可思议。本片不再如斯导以往的作品一样爆点严重，画面相当细腻，色彩也极为漂亮，其视角的设计更是名副其实的大师手笔。

画质评分 9.8

27 金刚

视频编码 AVC



主音轨规格 TrueHD	发行 Univers
年份 2005年	类型 幻想/冒险	画面比例 2.35

在拍摄了史诗巨作《指环王》三部曲后，彼德·杰克逊也一步登天成为大导演，而这部紧接着推出的《金刚》则向我们证明，他执导《指环王》的成功绝非偶然。这部冒险大作，不但故事的铺垫丰满完整，而且其视觉特效也惊人天人，不但带我们探险骷髅岛，更大手笔让金刚大闹纽约城！

画质评分 9.8

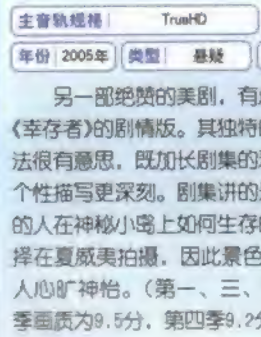
26 迷失（完整第一季）

视频编码 AVC

主音轨规格 TrueHD	发行 Disney
年份 2005年	类型 悬疑	画面比例 1.78：1

另一部绝赞的美剧，有点像真人秀节目《幸存者》的剧情版。其独特的剧情"闪回"手法很有意思，既加长剧集的寿命，也让人物个性描写更深刻。剧集讲的是一群飞机失事的人在神秘小岛上如何生存的故事，全片选择在夏威夷拍摄，因此景色令人心旷神怡。（第一、三、五季画质为9.5分，第四季9.2分）

画质评分 9.8



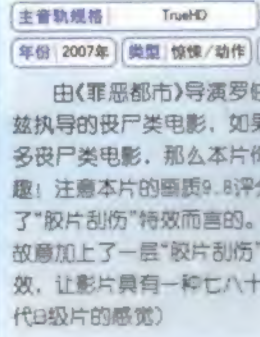
25 恐怖星球

视频编码 AVC

主音轨规格 TrueHD	发行 Weinstein
年份 2007年	类型 惊悚/动作	画面比例 1.85：1

由《罪恶都市》导演罗伯特·罗德里格兹执导的丧尸类电影，如果你以前看过很多丧尸类电影，那么本片你会看得更有乐趣！注意本片的画质9.8评分，是针对去掉了"胶片刮伤"特效而言的。（原来的版本，故意加上了一层"胶片刮伤"特效，让影片具有一种七八十年代B级片的感觉）

画质评分 9.8



蓝光最强画质TOP100（下）50-1 2006.6.20-2009.12.31

24 | 007大破量子危机

视频编码 AVC



主音轨规格	TrueHD	发行	MGM
年份	2008年	类型	动作/冒险
画面比例	2.40：1		

由于《皇家赌场》的空前成功，让这部续集备受瞩目，《量子危机》虽然在剧情上逊于前作，但其动作场面绝对称得上是集大成之作，邦德简直就是海陆空三线疯狂地开战，动作场面在继承上一集的真实风格基础上，动作戏的长度及数量几乎是上一集的两倍。只是邦女郎不够香艳……

画质评分 **9.8**

23 | 生死狙击

视频编码 AVC



主音轨规格	TrueHD	发行	Paramount
年份	2007年	类型	动作
画面比例	2.40：1		

好莱坞男星马克·沃尔伯格虽说具有一身硬汉的身板和演技，但似乎并没有大红大紫，倒是出演过不少很棒的配角。但这部由他主演的《生死狙击》，却成为近年来越来越受人们喜爱的作品，其对新时代狙击战的表现非常有迫力，让人大开眼界。虽然有些个人英雄主义，但观众就是喜欢。

画质评分 **9.8**

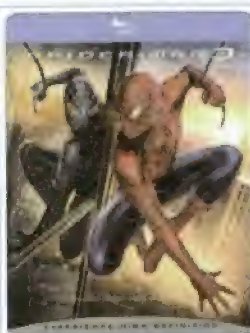
22 | 蜘蛛侠3

视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Sony
年份	2007年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35：1		

在前两集都空前成功的情况下，《蜘蛛侠3》在制作上的投资使其成为一部超级巨作，其视觉特效绝对是无与伦比的——黑蜘蛛侠、绿魔二代、毒液、沙人等每个角色都运用了最先端的电影特效技术来实现，让这部超级英雄电影堪称超级视觉盛宴，也因此本片能够全球票房达8.9亿美元之多！

画质评分 **9.8**



21 | 太阳浩劫

视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Fox
年份	2007年	类型	惊悚/科幻
画面比例	2.35：1		

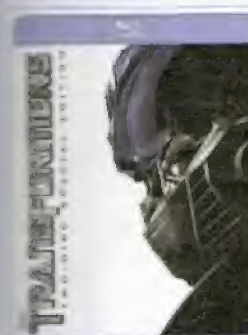
这是一部被很多人都忽略的科幻电影，很多人都是在导演丹尼·鲍尔凭《贫民窟的百万富翁》获得奥斯卡大奖之后才认识他的。本片的题材是近年来较为罕见的航天科幻灾难巨作，影片故事发生在2050年以后的近未来，前所未有地带我们经历了一场太空冒险旅程，感受浩劫将临的震撼。

画质评分 **9.8**



20 | 变形金刚

视频编码 AVC



主音轨规格	TrueHD	发行	Paramount
年份	2007年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35：1		

对于很多人来说，这是一部创造奇迹的电影，想想看，竟然能够把一部20多年前的2D动画，改造成如此具有真实感的机器人电影，而且你根本无法辨认这些变形金刚竟然都是CG做成的！再加上有"爆炸王"之称的导演迈克尔·贝的执导，影片可谓火光四溅，热闹非常，视效精彩绝伦！

画质评分 **9.8**

19 | 垂直极限（英国版）

视频编码 AVC



主音轨规格	TrueHD	发行	Sony
年份	2000年	类型	动作/惊悚
画面比例	1.85：1		

倒是比较意外这部2000年的作品能够有如此之高的画面评分。不过导演马丁·坎贝尔绝非一般人物，凭《007：黄金眼》、《皇家赌场》，两次重启007系列都大获成功。这部《垂直极限》与史泰龙的《绝岭雄风》一样属于惊险万分的登山题材，在画面上，真正表现的"主角"则是雪山！

画质评分 **9.8**

18 | 守望者（导演剪辑版）

视频编码 VC-1

主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Warner
年份	2009年	类型	动作
画面比例	2.39：1		

由《300勇士》的导演扎克·施奈德推出的一部漫画英雄电影，由于原作是极具内涵的漫画小说，因此本片也不是一般的超级英雄电影，但华丽的行头，夸张的慢动作表现等要素还是有的。最令原作粉丝称道的是影片忠实还原了很多原作的画面。（注：英国推出的导演剪辑版，画质为10分）

画质评分 **9.8**



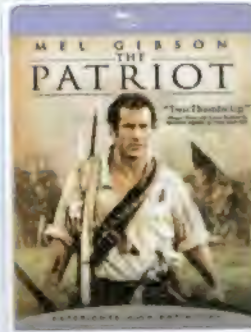
17 | 爱国者

视频编码 AVC

主音轨规格	PCM	发行	Sony
年份	2000年	类型	战争/动作
画面比例	2.40：1		

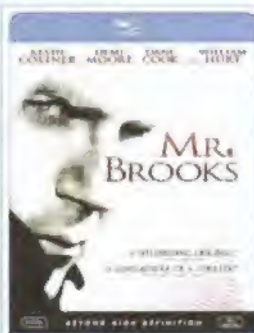
由灾难片大导演罗兰·艾默里与梅尔·吉布逊合作的一部战争动作片，大家还可以在本片中看到还处于青涩期的天才演员希斯·莱杰（《黑暗骑士》之小丑）的早期表演。故事背景设定在美国独立战争时期，虽然是"一个人的战争"，但却很具有史诗气派，摄影、美工也都相当考究。

画质评分 **9.8**



蓝光最强画质TOP100（下）50-1 2006.6.20-2009.12.31

16 布洛克先生 视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Fox
年份	2007年	类型	惊悚
画面比例	1.85：1		

凯文·科斯特纳（《保镖》、《未来水世界》）2007年的新片，这次他尝试出演反派角色，但是颇受好评，影片在IMDB也有7.5的优秀分数。本片讲述主角布洛克先生在光鲜成功的背后，却隐藏着另一个连环杀人犯的分裂人格。人格分裂题材并不少见，但本片却给出了一个全新的表达方式。

画质评分 9.8

15 非常人贩3 视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Lionsgate
年份	2008年	类型	动作
画面比例	2.35：1		

相当意外，新一代打星杰森·斯坦森主演的动作片，竟然有3部片都具有满分的画质评分！这部《非常人贩3》，虽说剧情和动作场面的编排不再有什么创意，但作为一部爆米花消遣之作还是可以的，更何况，还有《越狱》的超恶反派T-BAG的加盟。而且满分的画质下，画面那是相当养眼的。

画质评分 10

14 非常人贩2 视频编码 AVC

主音轨规格	TrueHD	发行	Sony
年份	2005年	类型	动作
画面比例	2.35：1		

2002年的《非常人贩》，集合了飞车、功夫两大要素，也真正捧红了颇有功夫实力和肌肉的光头打星杰森·斯坦森。《非常人贩2》则完美继承了这些要素。影片对于飙车画面的表现当然是最大的看点，对一些具有软广告性质的好车的表现也是不遗余力的。（注：满分画质的版本为日版）

画质评分 10



13 机械公敌 视频编码 AVC

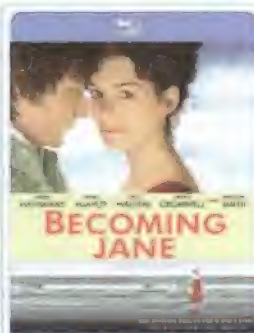
主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Fox
年份	2007年	类型	科幻/动作
画面比例	2.35：1		

票房皇帝威尔·史密斯主演的又一部科幻动作片。改编自阿西莫夫的科幻小说，从某种程度上，本片甚至可以当作是《黑客帝国》的前传。作为耗资1亿美金的本片，自然是大手笔地为我们表现了诸多科幻动作场面，不过影片故事是发生在近未来的，因此动作场面还没有过于"脱离现实"。

画质评分 10



12 成为简·奥斯汀 视频编码 VC-1



主音轨规格	PCM	发行	Disney
年份	2007年	类型	爱情/传记
画面比例	2.35：1		

本次画质榜单中少见的一部文艺片，除了漂亮的画面之外，其国内媒体评分高达8.2分也是其入选的原因之一，更何况女主角还是极养眼的大美人安妮·海瑟薇。影片讲述《傲慢与偏见》原作者的感情生活，写出感人至深爱情故事的她，自己却终身未婚，也许她的故事比小说更动人。

画质评分 10

11 虎胆龙威4 视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Fox
年份	2007年	类型	动作
画面比例	2.35：1		

老动作明星布鲁斯·威利斯的完美回归之作。不但剧情上符合数字时代特色，而且还好巧妙地自嘲了主角老警探约翰·迈克莱恩。动作场面的设计上，不但火爆程度超乎想像，而且依然充满智慧，彻底光头的老警探仍然是永远打不死、碾不碎的"小强"，依然能够在间隙无耻地嘲笑对手。

画质评分 10

10 不可告人 视频编码 VC-1

主音轨规格	PCM 2.0	发行	MPI Media
年份	2006年	类型	悬疑/惊悚
画面比例	2.35：1		

《不可告人》来自法国，因此感觉不同于一般的好莱坞电影，尤其是对于经常看好莱坞片的观众来说。影片故事改编自美国作家的畅销小说，在导演的调控之下，影片可谓是一部节奏和氛围都控制得不错的追逐惊悚片。其故事发生在巴黎，因此大家也可以跟着追逐，尽赏巴黎美景。

画质评分 10

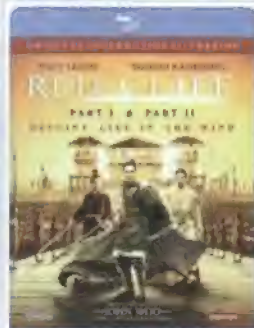


09 赤壁 特别版 视频编码 AVC

主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Entertainment in Video
年份	2008年	类型	战争/动作
画面比例	2.35：1		

作为近年来最为成功的华语片之一，本片在制作规模上也是一等一的。从大场面、动作戏、人物的服装及化妆等，都具有世界级水准，真不愧是从好莱坞混出来的大导演吴宇森的制作。尽管有不少雷人台词，但《赤壁》依然是一部战争巨作。（10分画质为英国版，香港版画质评分为9.8分）

画质评分 10



信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

蓝光最强画质TOP100(下)50-1 2006.6.20-2009.12.31

08 怒火攻心2：高压电 视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA (7.1)	发行	Lionsgate
年份	2009年	类型	动作
画面比例	1.85:1		

又一部由杰森·斯坦森主演的10分画质的动作片。《怒火攻心》系列都具有十足的游戏味，第一集就简直可以说是《GTA》电影版。第二集一开场更是直接引入搞笑的8位机游戏画面，整体故事依然是可以描述为“癫狂”，很夸张，但很过瘾，你也无需细想其真实性。（第一集画质也有9.5分）

画质评分 **10**

07 纳尼亚传奇2：凯斯宾王子 视频编码 VC-1



主音轨规格	PCM	发行	Disney
年份	2008年	类型	奇幻/战争
画面比例	2.35:1		

《指环王》之后，好莱坞几乎所有的魔幻片都全军覆没，唯独《纳尼亚传奇》以全球7.45亿美元的票房获得成功，然而其续集《凯斯宾王子》却在2.225亿美元的超巨大投资之下只创造了4亿票房，最终迪士尼放弃了该系列，但第三部依然存活，改由福克斯发行。（第一集画质评分为9.5分）

画质评分 **10**

06 大峡谷漂流 河流告急 视频编码 VC-1

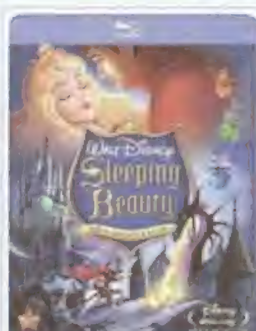


主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Image
年份	2008年	类型	纪录片
画面比例	1.78:1		

这是在IMAX影院放映的纪录片之一。IMAX即是巨幕影院，真正为IMAX拍摄的影片或是片断，都具有惊人的清晰度。当然了，IMAX电影移植到蓝光，依然还是标准1080p的画质，但由于原素材的的高清度，IMAX蓝光电影仍具有惊人效果。本片取景于美国科罗拉多州的河流，给你带来漂流的刺激。

画质评分 **10**

05 睡美人 视频编码 AVC

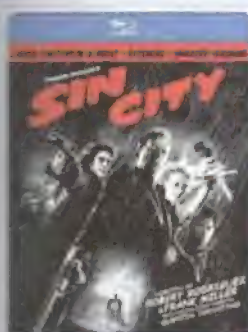


主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Disney
年份	1959年	类型	童话/动画
画面比例	2.55:1		

这是一部50年前的动画，然而在迪士尼的精心制作之下，却具有如全新电影一般的完美画质及色彩，不得不赞叹迪士尼对经典影片的“照料”能力。本片是迪士尼以“白金版”系列推出的，不但画质满点，连花絮也大都进行了全新制作，虽然DVD版也同步发行，但BD版具有更多的独家花絮。

画质评分 **10**

04 罪恶之城 视频编码 AVC

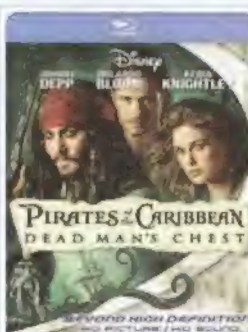


主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Disney
年份	2005年	类型	动作/漫画
画面比例	1.85:1		

本片能够成为满分画质作品，可能与其独特的画风有很大关系。影片由超经典的成人漫画改编，不但具有“很那啥”的剧情，而且经过后期加工的画面，同时具有漫画般的抽象美感和真人电影的细腻质感。以布鲁斯·威利斯为首的明星阵容更是星光闪耀——这部电影基本上就是空前绝后的！

画质评分 **10**

03 加勒比海盗2 视频编码 AVC

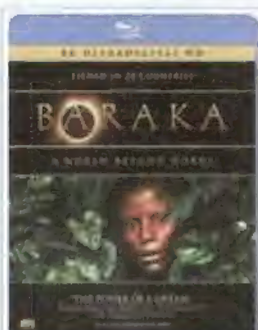


主音轨规格	PCM	发行	Buena Vista
年份	2006年	类型	冒险/动作
画面比例	2.35:1		

这是一部东家迪士尼半夜醒来都会偷笑的作品，系列三部曲光是票房就有27亿美元，完全出乎所有人的意料！同时这也是一套画质超完美的蓝光作品，不仅仅是第二集，包括2003年的第一集以及2007年的第三集，均具有10分的满分画质评分，不愧是巨鳄级作品，难怪第四集已经开拍了。

画质评分 **10**

02 天地玄黄 视频编码 VC-1



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	MPI Media
年份	1992年	类型	纪录片
画面比例	2.20:1		

被一些评论家誉为“20世纪最伟大的纪录片”的作品，全片没有对白、没有字幕，并带我们辗转6大洲24个国家，拍下各地的震撼画面，最终让我们反思这个世界与文明。《天地玄黄》最初就是以超昂贵的70毫米胶片拍摄的，因此画面效果绝对震撼，蓝光化之后，依然是最高画质的标杆之一。

画质评分 **10**

01 变形金刚2 视频编码 AVC



主音轨规格	DTS-HD MA	发行	Paramount
年份	2009年	类型	科幻/动作
画面比例	混合		

不必多言，集合了超酷的变形金刚与疯狂的爆炸效果，并且在第二集里全方位升级之后，《变形金刚2》绝对是全宇宙最炫的电影之一。尤其是两段专门用IMAX摄像机拍摄的片断——森林大混战和勇斗大力神，更是华丽到掉渣！纤毫毕现的细节让观众叹为观止！（非IMAX版画质评分9.8）

画质评分 **10**



无尽的在线之旅，今夏继续！

玩家对 2008 年底发售的《白骑士物语 古之鼓动》褒贬不一，不过有两点值得肯定：一是 Level-5 坚持更新的举动，直到今天还有新任务推出；二是在线模式可以谋杀玩家大量时间。今年夏天续作就要发售了，如今 PS3 上已经是大作如云，若是续作没有相当程度的进化，想必玩家不会像过去那么买账。下面就让我们来看看本作的进化点！

文 纱迦 美编 NINA

白騎士物語（しろきし ものがたり）
◄光と闇の覚醒►

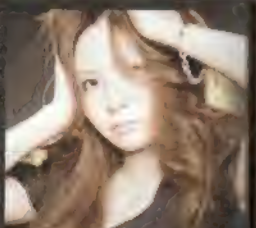
白骑士物语 光与暗的觉醒	SCEJ/Level-5	角色扮演
PS3 白騎士物語 光と闇の覚醒		日语
预定2010年夏	多人在线	售价未定
对应周边未定		

前作回顾

游戏的主人公雷纳德是一名酒店的学徒，在机缘巧合之下与白骑士缔下了契约，因此被卷入到正在寻找罪骑士的神秘组织——巫师的阴谋之中，进而了解到了整个世界的真相。现在的战斗，事实上是一万年魔法王国阿斯茨与伊修列尼亚帝国之间的战争重演，一万年前光与暗的对立，将在新作中发展为蔓延整个世界的战争。

本作的故事发生在前作一年后，反派角色格拉泽尔（グラーゼル）建立了新生伊修列尼亚帝国，而原本存在的巴朗多尔王国、自由都市格利德、魔法国家弗利亚都出现了严重的危机。现在的雷纳德已经成长为一名骑士，这回他的目标将从拯救公主变为拯救世界！

主题歌



即使是最讨厌前作的人，也不得不承认《白骑士物语》的主题歌实在太棒了！我只要一听到这句落气回肠的"あの云の向こうでいつかめぐり逢える"（在那云朵飘飘之处 总有一日再次相逢），就会回想起那难忘上千小时的游戏历程，感慨万千。

本作的主题歌目前已经确定由飞兰演唱，这是一名出身冲绳的日本女性歌手，2005 年开始活动，主要为动画演唱主题歌，代表作有《食灵 零》的插入歌《Dark Side of the Light》、《CANNAN》的片头曲《mind as Judgment》，最近的作品是《圣痕炼金术士》的片头曲《Errand》，同样是不错的歌曲，看来本作的主题歌一样值得期待。



▲米乌的默认武器是弓。

米乌 ミウ

前作故事的一开始，巴朗多尔王国（バランドール王国）受到神秘组织的进攻，国王被杀死，公主被抢走。一起陨命的还有前来参加仪式的魔法国家弗利亚（フォーリア）的国王——达拉姆（ダラム）大公。米乌是大公的女儿，不过现在国家大权落到了 4 位执政官手里，米乌不但得不到应有的尊重，反而处境越来越危险。最后她终于下定决心和忠于自己的将军斯卡戴因（スカーダイン）一起逃出自己的祖国。

新队友

声优：钉宫理惠

新的冒险舞台

本作的故事一开始，就会来到前作中没有出现过的魔法国家弗利亚（フォーリア），也就是米乌的故乡。弗利亚是弗利亚地区的惟一国家，它拥有发祥自精灵信仰的东方文化背景，与之前整个世界的西方文化与很大不同。而在弗利亚地区还有一个名为迷途之森的地区，这片森林有如圣域一般，里面有 4 株从太古时代就执掌四季的神木，一直在守护着弗利亚地区。

当然本作新的冒险舞台远不止一个弗利亚地区，目前光是已经公布的场景就有古代战场、远古遗迹等充满神秘气息的地区。





▲左边的巨大绿色巨人，难道就是第6个骑士？从右上方的我方队员名字来看，这似乎是自创角色（メリー）的变身，不过绿色的感觉又和エルドラ的风格比较接近……

新的骑士 月姬

罪骑士（シンナイト）在《白骑士物语》的故事里有着极其重要的地位，主人公的白骑士便属于罪骑士中的一员。人类与罪骑士缔下契约之后，便可以变身为罪骑士，以压倒性的力量击败敌人。在整个世界上一共有5个罪骑士，在前作中只出现了4个，而现在最后一名罪骑士——月姬也正式登场了！

在最早的前作宣传片中，曾经出现过主人公的青梅竹马由莉的变身画面，这一幕在前作的正式版里被删掉了。现在看来月姬很有可能就是由莉的罪骑士。不过从目前公布的情报来看，似乎还有第6个罪骑士存在……



全面进化的网战系统

究竟本作的网战有哪些进化呢？除了新战场、新任务、新敌人、新招式这些理所当然的变化之外，目前公布的情报如下：

★更流畅的画面，更华丽的特效。

★角色在移动、战斗时会根据情况说出相应台词，增加冒险时的临场感。

★增加在敌人攻击时予以反击的COUNTER技巧。

★敌人有攻击范围的设定，超出攻击范围的攻击会强制取消。

★新系统“回合破坏”（ターンブレイク），满足一定条件可以强制取消敌人的行动。

★行动槽积蓄速度加快，增加冲刺、快速蓄力等指令，这是极其重要的改进。

★冒险舞台除天候变化外，还将增加四季设定。



斯卡戴因 スカータイン

声优：藤原启治

弗利亚的将军，年龄不详，对达拉姆大公忠心耿耿。大公死后政局混乱，看不下去的他掩护着米乌一起逃出了弗利亚，在途中遇到了雷纳德一行，从此一起行动。从目前公布的资料来看，斯卡戴因似乎是作为战斗NPC存在的，是不是队伍成员还不清楚。从其声优来看搞不好是内鬼也有可能……

▼总是戴着头盔的他，感情从不外露。



官方资料整理

前作于网络上不定期举行幸运玩家见面活动，允许玩家向客服工作人员提问。随着本作发售日的临近，客服也向玩家透露出了不少有关续作的情报。现在就整理如下！（提供者：pot3?1）

1. 目前游戏的完成度是80%（2010年3月18日）。
2. 本作单机最多5人同时作战（包括不能控制的NPC），在线部分扩充到6人。
3. 一代登场的怪物都会出现，同时还会增加大量的全新种类的怪物。
4. 有关卡拉会不会复活之类的剧情问题，一概请留到实际游戏中自行寻找答案。
5. 不支持自己更换背景音乐的功能。
6. 可携带的道具数量不会增加，但部分道具的功能会合并，另外仓库的容量会增加。
7. 战斗方式和前作将完全不同。
8. 从初代开发起就没有什么三部曲的设想，因此现在完全没有考虑是否制作第3作。
9. AC的上限还是15格，不过由于战斗方式的变化，所以不会觉得太少。
10. 魔法方面会增加无属性魔法。
11. 最大分辨率依然只支持到720p。
12. 继承方面，单机人物已学会的技能可以自动继承到续篇，但被删除的技能就抱歉了。
13. 在线部分的继承目前不能公布，不过是非常特别的大奖励。
14. 目前可以透露的是，前作中付费购买的建筑可以继承，玩家的好友名单可以继承。
15. 不会增加玩家PK的内容。
16. 玩家房间最大容量还是12人。
17. 本作也不会出现在PSN上贩卖武器、防具的情况，要卖的东西只有建筑物。

Another Century's Episode R

アナザーセンチュリーズエピソード アール

把各种动画中的人气机体聚集到一起，使用原创的剧本与世界观，让玩家在游戏中过足了驾驶爱机的瘾，这就是 Another Century's Episode！其实熟悉这个系列的玩家都应该知道，PS2 平台上就已经出过了 3 款作品，其异常魄力的开场片头、令人热血沸腾的主题曲、动画中各种事件的完美还原、以及爽快的战斗等等都让玩家大赞不已。另外，Another Century's Episode 的缩写即为 A.C.E，而 ACE 也是皇牌机师的缩写，所以本系列的另一个名称就是大家所熟悉的“《皇牌机师》系列”了。本作的副标题为 R，即 rebirth，意为在 PS3 上的一次重生！相信这款作品定能给我们带来更多的惊喜。

文 脆薯条 美编 NINA

充满了速度感的爽快战斗，人气动画中的各种主角机在此处集结！

时隔三年，Another Century's Episode 再次降临！

新参战机体一览

登场作品一览

★《超时空世纪奥卡斯》
《机动战士 Z 高达》
《机动战士高达 逆袭的夏亚》
★《机动战士 海盗高达》
《机动战士高达 SEED DESTINY》
《OVER MAN（返乡战士）》
★《全金属狂潮》
★《反逆的鲁鲁修 R2》
★《创圣的大天使》
★《超时空要塞 ZERO》
★《超时空要塞 F》

带“★”号的为初次参战本系列的作品，而《机动战士高达 逆袭的夏亚》中确认了只有 ν 高达登场。

异世纪传说R	NBGI	动作
PS3 Another Century's Episode R		日版
预定2010年夏	1人	价格 未定
对应周边未定		对应玩家年龄 未定

本作中新参战的作品占了一半左右，有一些都是人气动画中的主角机，想必看过动画的玩家一定非常清楚，像《超时空要塞 F》与《反逆的鲁鲁修》中的两台主角机体应该在游戏中有着颇高的性能，动画中的标志性必杀技也能在游戏中看见，果然是一部作品参战与否就直接决定了玩家买不买游戏。

机械天使阿克艾里昂

From《创圣的大天使》 2005 年放映动画

[illegible]天使阿克艾里昂是由三个[illegible]的 Vector Machine 合体而成，而这 3[illegible]传说中的[illegible]。要让三台 Vector Machine 合体必须[illegible]产生共鸣，而且这种共鸣[illegible]含特殊元素，需要拥有敏锐的五感以[illegible]从[illegible]岁的少男少女中挑选，合体后的阿克[illegible]“无限拳”[illegible]《[illegible]机器人大战 Z》中见识过了吧。

魄力十足的无限拳

[illegible]

第七骑士的战斗英姿

兰斯洛特·克罗斯塔

From《反逆的鲁鲁修 R2》 2008 年放映动画

此机体以[illegible]洛特为名，当然其性能也是极其出色的，是鲁鲁修的青梅竹马（其实是挚友）兼人生中最大的对手枢木朱雀的座机，其[illegible]二机之一[illegible]是个狠角色。

▲面对敌人的量产机，兰斯洛特毫不畏惧。

▲兰斯洛特的速度与回旋性能想必是游戏中数一数二的。

ARX-7 阿巴雷斯特

From《全金属狂潮》 2002 年放映动画

[illegible]的军事组织“秘银”[illegible]的机动兵器，阿巴雷斯特搭载了一种叫做“λ-DRIVER”系统（LAMBDA DRIVER）的装置，可以将[illegible]转换成物理[illegible]，而实际效果就是让阿巴雷斯特拥有惊人的破坏力，而且面对敌人的攻击[illegible]。在游戏中，阿巴雷斯特[illegible]可以使用这种特殊能力，但启动条件仍然是个[illegible]。

▼除了面前的[illegible]刀外，阿巴雷斯特还有一把口径 57mm 的霰弹枪。

王者盖纳

From《逆乡战士》 2002 年放映动画

《逆乡战士》是高达之父富野由悠季 2002 的作品，怪异的机体设定在富野的作品中[illegible]上是独树一帜。故事中的主角盖纳是一名游戏高手，偶然与逆乡主义者的[illegible]并坐上了人形兵器 overman，从此开始了他的战斗。主要战斗机械 overman 各自都[illegible]。作为主角机体的王者盖纳，除了使用过的冰冻、加速等等技能外，还能穿着特殊外套[illegible] overskill，在游戏中[illegible]个强力的角色。

◀王者盖纳的武器非常有特色，而且大多都比较华丽。

对战游戏的冠军



▲S.M.S的装备与技术都要比统合军更为优秀，在游戏中Macross Quarter非常可能作为隐藏机体登场。





VF-25是时代的救世主吗？

From《超时空要塞 F》 2008年放映动画

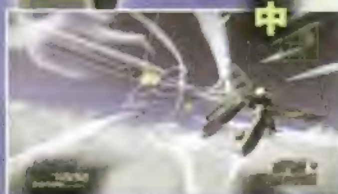
VF-25F 弥赛亚



VF-0A

From《超时空要塞 ZERO》 2002年放映动画

VF-0A在空中华丽的舞动



▼VF-0A在大气层中的表现还是非常优秀的，导弹、镭射机枪与机枪都配备齐全。







From《超时空世纪奥卡斯》1983年放映动画

奥卡斯

◀由于是一个系列，所以奥卡斯在变形和VF-0A非常相似

舞台依然是异世界！

相比前几作，本作的世界观设定焕然一新，游戏的舞台在一个空架的世界中展开，和地球相似的一个行星——艾利亚。行星艾利亚上的文明与地球类似，登场人物等等目前仍然是未知数，但可以肯定的是，艾利亚与地球都会被战火所洗礼。





▲可以看见行星艾利亚上存在着高度文明，而这种文明似乎还和地球有所关联。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

[illegible]



让你们见识一下海盗的作战方式

From《机动战士 海盗高达》 1994 年连载漫画

海盗高达X1改

[illegible]

▲[illegible]

From《机动战士高达 SEED DESTINY》 [illegible]年放映动画

命运高达

◀命运高达的右手在游戏中必将是一大亮点所在

星辰的鼓动是爱

Z高达

From《机动战士 Z 高达》 1985 年放映动画

[illegible]

震撼十足的开场CG

高质量的片头CG欣赏一直以[illegible]是该系列的标志之一，在激昂[illegible]中玩家将能看见自己喜爱的[illegible]在空中、陆地以及宇宙中的精[illegible]头。

皇牌机师们的集结

Fallout NEW VEGAS

辐射 新维加斯	Bethesda Softwork	动作角色扮演
PS3 Fallout: New Vegas		美版
预定2010年第四季度发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

霓虹灯、湛蓝的天空和打扮得花枝招展的变异人？这还是《辐射》吗？它仍然是末日后的世界，只不过是拉斯维加斯的风格。黑曜石工作室将会接过 Bethesda 的旗帜，为美式 RPG 的爱好者们带来又一场史诗。

文 清阔清城 美编 anubis

大难不死

“我们希望为人们带来一些看似熟悉却又陌生的内容——不是《辐射 3》的延伸，而是对它的再造。”《新维加斯》项目主管 Josh Sawyer 说。

乍一看，《新维加斯》与《辐射 3》简直是太像了。游戏发生在《辐射 3》事件的 3 年后，即《辐射 2》的 40 年后。游戏一开始就是一个大事件，玩家扮演的是一个邮差，在前往新维加斯的途中遭到不明人士的拦截，结果他头部中枪，被扔在莫哈韦沙漠，差点成为野生变异生物的晚餐。幸运的是，好心的机器人 Victor 把他残缺的身体搬到了破败的西部荒野式小镇“甘泉镇”（Goodsprings）。当地的医生 Mitchell 为他包扎了一番。接下来主角要搞清楚的是这起枪杀事件背后的真相。



重生

当你醒过来时，眨了眨眼，接着马上进入与《辐射 3》一样的剧情嵌入型角色定制系统。Mithcell 医生会问你叫什么名字，今年几岁，然后你从床上起来，一瘸一拐地走下床，你朝着一部古怪的机器走去，它叫“元气测试机”，你可以在那里设置自己的基本能力数据，设置系统与前作相似。然后 Mithcell 让你坐了下来，对你进行了心理状态测验——这和之前的 GOAT 测验系统相似，只不过设计得更加聪明，也更为有趣，第一轮问题与文字相关，比如 Mitchell 说“母亲”时，下面的选项居然有“肉盾”。

本作的剧本设计得更加高明，人物个性也更为独特。“我们想要真实而令人记忆深刻的角色，我认为这样会让你对游戏世界中的很多地方印象更深，”本作首席制作人 Larry Liberty 说。黑曜石工作室对《辐射 3》的对话引擎进行了修改，加入了新的对话类型与选项。

心理测验完毕后，就可以离开 Mithchell 的屋子，


■心理状态测验和前作的GOAT系统类似。

到甘泉镇到处闲逛了。这时身上携带的物品只有医生慷慨相赠的一个工具包，根据玩家选择的技能倾向的不同，工具包中的物品也不一样。例如，如果你非常依赖药物，工具包里就会有更多医疗药物。

走出小屋时，将会出现“《辐射》系列”标志性的“壮丽远景”时刻，广阔而苍凉的景色在眼前绵延展开，这是游戏中对整个荒野世界的第一幕全景式描绘。户外阳光明媚，蔚蓝的天空中白云朵朵，你还会看到一些保持相对完好的房子，还能隐隐约约地看到远方巨大的人造建筑，甚至还有……幽绿的植物。“以核辐射的知识来说，这个地区在核爆中受到的影响不算太严重，这里有明媚的天空，有斑斓的色彩，还有反映该地区特点的建筑。”本作首席美术师 Joe Sanabria 说。

漫游甘泉镇





从这里开始，玩家就可以自由行动了。游戏中为新手准备了教学任务，介绍了VATS系统的基本知识和道具管理系统，由于系统与前作非常相似，因此玩过前作的玩家大可不必理会这一部分。进入游戏的5分钟后，你就可以在阳光明媚的荒野世界自由行动了。在甘泉镇当然有一些任务等待着玩家。说起来最近镇上发生了冲突：一群逃犯组成的团伙“火药帮”与一位名叫Ringo的男人（你将会在当地酒吧发现他就躲在厕所里）产生了冲突。

玩家当然可以多管闲事，比如从小镇里召集支持者，将火药帮赶出甘泉镇。你也可以选择不要多管闲事，甚至与火药帮狼狈为奸，把Ringo抓来交给他们。如果选择帮助Ringo，就要开始到小镇里四处动员了。这时可以看到本作对话系统的变化。在对话时，你可以使用技能而非语言来影响对方，而且在对话选项中显示了各选项对应的成功率。比如向对方提议用秘密潜入的方法瓦解火药帮的进攻，就可以使用潜入技能以增强对方的信心。然而由于初期潜入技能的技能值太低，所以提出潜入方案时难免底气不足，说话时条理不清，充满“呃”、“可能”、“也许”之类措辞。不用说，潜入的提议没有成功。接着就只用启动B计划，主角走到外面，和外号“老皮”的疯狂老农聊了一阵子，看看能不能从他那里搞到一些炸药。而由于此时主角的爆破技能值颇高，所以老皮答应了他的要求，提供了一些炸药。

准备工作结束后，战斗就开始了。战斗系统与《辐射3》非常相似，VATS系统会频繁地用到。使用炸药轰炸敌人的四肢，靠近敌人时，可以使用本作新增的近距离武器特殊攻击系统（按△键发动）。使用一块大烙铁，激活“Fore！”模式，对着一个不幸的火药帮成员，像打高尔夫球一样对着他的脑袋猛挥一杆，没两下就把对手打趴下了。然后会因为“做了正确的事”而得到名声奖励。

开发者对PS3的看法

《辐射3》的X360版更出色，但这次可不一样……

Joe Sanabria，首席美术师

“从我的角度来说，在PS3上开发不是什么大问题。我们惟一需要注意的是内存限制，但是除此之外，我们已经可以从PS3获得强大的性能。”

Larry Liberty，首席制作人

“引擎本身是在《上古卷轴IV》中第一次使用的，然后在《辐射3》中使用，所以并不是一开始就为PS3而设计的引擎。开发PS3版确实是个挑战，但是现在已经表现得非常出色。”

Josh Swayer，项目总指挥

“老实说，Bethesda开发该引擎并推出《辐射3》时确实碰到了很多问题，但是渐渐都克服了。老实说现在PS3版已经没什么问题了，所以跟X360版比起来可以说是不相伯仲。”

友情之轮

使用新指令系统管理伙伴

Companion Commands

Be Passive

●在近距离攻击与远程攻击之间选择

●打开道具菜单

●在“跟紧点”和“离远点”之间选择

●支

●在被动与进攻型AI间选择

●使用Stimpack

●在“原地等待”和“跟我走”之间选择

●与对方交谈（回到普通谈话状态）

Navigate LS

Exit B) Select A)

西部荒野

新维加斯的设定给人的感觉与《辐射 3》的首都荒野有很大的不同，让我们来看看有哪些不同吧……

湛蓝的天空

由于美国西岸受到的核灾害较小，不像首都那样天空都笼罩在尘雾中，所以你可以看到西部城市标志性的日出与日落。

神秘辐射区

辐射仍然是一个大问题，虽然内华达州没有遭到核武器的正面轰炸，但是在拉斯维加斯北部过去有一个核武器实验地，在地图上还有很多神秘的高辐射区。

新物种

目前公布的DEMO中可以看到一些新物种居住在沙漠中，第一种是变异的壁虎或者说蜥蜴，比较容易搞定，第二种是变异的山羊。

地上的植物

在《新维加斯》的开发准备阶段，Josh Sawyer骑着摩托车到莫哈韦沙漠一带旅行了一圈，并且四处拍摄了一番，游戏中出现的仙人掌、龙舌兰和约书亚树都是来自Sawyer的亲自考察。

新维加斯的势力

黑曜石工作室注意到，《辐射 3》中的道德系统有很多不足之处，在首都废墟，即使你屠杀了整个小镇，甚至朝孩子们发射迷你核弹，仍然可以获得人们的信赖，让他们掏心掏肺地支持你。而在《新维加斯》中，在前作的业报(Karma)系统之外，还增加了一个名声系统，让这个世界有更真实的感觉。在城镇里作威作福，他们永远都不会忘记你的恶行。与某个势力交恶，很快信息就会传开，该势力的其他成员无论在世界中的哪个角落看到你都会把你当仇人般追杀。

在本作中，除了系列所熟悉的钢铁兄弟会之外，还会有其他势力出现。在目前的演示中，黑曜石工作室展示了两个主要势力之间为争夺新维加斯的控制权而战，他们是加利福尼亚共和国（NCR）和奴隶组织凯撒军团。

在新维加斯，玩家要时刻注意各种组织的意识形态，这是控制各个地区的根本。每一种意识形态都有可以利用的优点，也有巨大的缺陷。

Perk 系统

Perk 系统在本作中归来，每次升级都会获得一个，至于增加哪些 Perk 并未公布，不过可以肯定将会有维加斯的风格。



▶使用Pip-Boy的V.A.T.S瞄准系统依然健在，只不过这次增加了击上脸的黄色光晕。





新维加斯概览

新维加斯已知的5个要点

1．Strip大街

黑曜石工作室目前仍在制作拉斯维加斯最具标志性的Strip大街，那些地标性的酒店会以怎样的姿态出现呢？目前还无法确定，可以确定的是会有赌博、综艺节目和音乐会……

2．电力很重要

在新维加斯也会出现胡弗大坝发电厂，这将会是地图中的一个重要地区，所有势力都会为争夺电力供应而斗争到底。

3．武器模式

你可以为自己的武器购买改造模块，搭载了模块之后，功能将会大大进化。

4．音乐

虽然具体曲目并未确定，黑曜石表示他们希望将Rat Pack风格与西部风的音乐相融合。

5．轨道激光武器

在某个任务中，你将会使用地球轨道激光武器歼灭地面上的敌人，之后，你甚至可以通过该武器观察地面上的情况。

美丽新世界

在本作中，提供给玩家的不仅是一个可以自由探索的世界，玩家的行动将会对这个世界造成很大的影响，包括对整个社会乃至环境面貌的影响。本作中的人们有着与前作完全不同的动机，玩家与他们的互动将会产生有趣的结果。Sawyer说：“到了游戏的后期，我们希望玩家觉得是他们改变了世界的面貌。”这不仅意味着多重结局、分支任务和重玩价值，在这个世界里，你将会创造自己的故事。这个废墟世界并非死城，它是一个新兴的社会，诞生在末日之后的世界。你的每一次作恶，或者每一个善举都会在今后的情节中看到后果，会看到环境以及居住于其中的人物的变化。对于期待游戏深度的玩家，这个新世界的潜力将会是无尽的。也许它的变化并不是太大，但是对于系列的进化至关重要。这是一个让人似曾相识却又完全不同的世界，Sawyer将其描述为辐射世界里的罪恶都市，那座色彩缤纷的世界让《GTA》实现了质的进化，而新维加斯也将成为《辐射》的福地。

核心模式

觉得《辐射3》太简单了吗？现在《新维加斯》提供了一个核心模式，玩家要克服在沙漠里的脱水现象，在手脚不灵便的情况下，带着医生的药箱，定期更换Stimpak，使身体可以逐渐复原。

任务解析

带你经历新维加斯的分支任务，女装超级变异人Tabatha等待着你……



黑山

这个任务设定于被称为“黑山”的监测站，在那里有疯狂的超级变异人Tabatha，他身着一身女装，抓住了僵尸Raul当作人质，要他帮“她”修好机器人。要对付他，还要先干掉周围的变异人和Nightkin精英，他们会以隐身状态攻击玩家。

打倒变异人

一路打倒了各种变异人，通过了种种艰险后，抵达了某个窝点处，里面有一个发报机，是变异人之间的通讯工具。将守卫在此的Nightkin干掉之后，终于可以冲进去救走Raul，他就在附近的小屋子里。



女装变异人

居然有人敢来抢心爱的僵尸，我们的女装变异人Tabatha很不高兴，所以战斗无法避免了。现在Raul成了我们的战斗帮手，交给他一把突击步枪，把他设定为进攻型，然后是手榴弹和机关枪一起上，Tabatha虽强，不过终究不是我们的对手。



美国军事顾问 Jean-Louis DeGay 曾经说过："未来每个战士都相当于一架有脚的 F-16。" 他说的可不是 Metal Gear 或者变形金刚。事实上，随着军事技术的发达，战士们在战场上所能发挥的威力必然日益强大。《幽灵行动》就是一个致力于描述近未来军事战役的游戏，一晃前作发售至今已经过去了3年。

"《幽灵行动 尖峰战士》的开发本身就是一个漫长的学习过程。新引擎、新主机——以及系列的全新演绎方式。现在我们要把学到的经验活用，这几年来出现了很多优质游戏，我每天都感觉到压力，但是这也会让我更有挑战的欲望。" 本作制作人 Adrian Lacey 说。这次他的团队再度打破了前两作的形式，带给玩家截然不同的感受。

"未来每个战士都相当于一架有脚的 F-16。"

——美国军事顾问 Jean-Louis DeGay

幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击
PS3 Ghost Recon: Future Soldier		
预定2010年第四季度发售	1人	59.99美元

文 清国清城 美编

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

[系列的彻底变革]

《幽灵行动 尖峰战士》曾是最早让玩家看到次世代主机真正风采的游戏。在该作诞生后3年多的时间里，《杀戮地带2》、《使命召唤4 现代战争》等大作将军事射击游戏的质量标准不断提高，育碧想要让玩家再次产生初见《尖峰战士》时的惊艳感非常困难，所以开发商决定进行一次彻底的改革。

从目前公布的DEMO来看，《幽灵行动 未来战士》将会更加火爆，战斗的节奏也会更快，有一些战术可能就发生在几毫秒之内。战斗在前方劈头盖脸地展开，在停满汽车的路边，幽灵小队战士们以汽车为掩体，在掩体间迅速向前疾冲，偶尔停下来的时候，是扛着个火箭筒轰炸敌人的直升机。虽然本作仍然是一个重视掩体、融合第一与第三人称视点的游戏，但是在战略节奏方面变化很大。本作创意主管 Olivier Dauba 说："我们不想复制过去作品中的内容，我们认为这是我们朝着新方向前进的时候了。"





■这种多足机甲将成为玩家的好帮手。

战术光电装置
-热能度视镜
-X光透视
-磁性

高频天线

防水天线

Cross-Com

毒气面具

气囊
-用于空中降落和跳水

电线
-连接计算机与光电装置



[俄罗斯再燃战火]

游戏讲述俄罗斯极端民族主义者绑架了总统，并且向北欧发动攻击，美国联同俄罗斯内部的正义之师挥兵反击，之后的事件发展不能免俗地变成了全球性事件。这次的故事细节不再是通过 Cross Com 界面简单表述，育碧巴黎工作室希望本作表现"战争的人性"，故事将会从多个主角的眼中呈现。比如有一个发生在克里姆林宫的任务，俄罗斯总统的保镖试图阻止绑架。你还会看到勇敢的普通市民保卫家园，与入侵者抗争到底。Lacey 保证，这些事件不会是几句简单的文字描写了事，而是会让玩家亲身经历。

听起来是不是有点像《现代战争》？育碧不可能没有从这个过于成功的游戏中吸收一些元素，不过主要灵感之源还是汤姆・克兰西的小说。在《幽灵行动 未来战士》的战争中，也会涉及一些道德问题。在某些任务中，将会有很多无辜市民，使得剿灭敌人的前进道路中障碍重重，杀死平民不会立即受到惩罚，但是会受到责备。



■从目前公布的设定图可以看到本作将会发生在多种风格各异的地方。

[挪威的森林]

[illegible]《幽灵行动 未来战士》公布后，很多玩家都以[illegible]系列变成了科幻游戏。Lacey 与 Olivier 费了很多[illegible]人们解释本作军事技术背后的现实依据。"你[illegible]相信我和 Olivier 看到的一些原型技术，比如[illegible]防部高级研究计划署研究的一种肌肉组织再[illegible]术，以及实时全息成像的枪械瞄准镜。我们刚[illegible]时候也惊叹它们简直太科幻了，但那确实是[illegible]存在的！大家一定要相信，我们为《未来战士》[illegible]的每一种装置和道具都在功能与实用性方面经[illegible]深入的调整。"

目前公开的 DEMO 是游戏的初期任务，故事发[illegible]挪威，讲述一系列网络攻击事件导致美国无法[illegible]俄罗斯的现况，经过调查发现攻击源在挪威，[illegible]的是新人 Kozak，带着他的小队去查探究竟。[illegible]碧还介绍了一个发生在阿富汗的多人游戏关[illegible]，可以看到满目的石屋和纵横交错的山洞。虽然[illegible]关卡的完成度并不高，但是使用《尖峰战士》[illegible]引擎改良版做出来的画面还是非常出色的。由[illegible]次是发生在挪威而不是墨西哥边境，因此画面[illegible]上与之前那种黄色基调有很大不同，出现了亮[illegible]色、绿色与白色，色调更为多样而生动。育[illegible]示，本作的爆炸也会更壮观。





■将几个玩家聚集在一起的会合系统是本作多人模式最大的特征

[群体行动]

本作加入的一个重要新元素叫做"会合系统"。如今多人合作模式已经成为很多游戏必不可少的游戏模式，会合系统就是一种独特的多人合作模式。通过该系统，剧情模式全程可以 4 人合作进行。游戏中最多可以 4 人组队，按下一个专门的会合键，就可以与其他队友会合在一起。育碧声称，会合系统的特点是让玩家不需要通过指令就可以很好地进行合作。

激活会合模式后，就会由操作水平最熟练的玩家打头，将其他三人"拖着走"，这三个玩家主要负责朝自己的方向射击即可。这种合作方式的好处是可以兼顾前后左右四个方向，被"拖"的玩家可以朝左右和后方射击，从而消除了死角。如果被"拖"的玩家不想行动受限，可以随时按键取消被拖动的状态。在关卡中有很多地方都是专门为这种会合模式而设计的，它可以让新手很快从多人模式中获得乐趣并学到窍门，而老手们也可以从中获得满足感。

启动会合模式后，各个玩家的 Perk 都是可以彼此共享的，所以与一个穿着光学迷彩（即隐身服）的幽灵小队战士背靠背行动的话，他的隐身能力就会传递给一起贴身作战的队友们。各个兵种的特有技能也可以与会合在一起的战友分享，比如发射迫击炮、EMP 炸弹甚至召唤空袭，每个兵种都可以互相治疗。另外，玩家可以通过声学监控器和心跳探测器探知敌人的方位。

【隐身幽灵】

各种具有未来色彩的武器是"《幽灵行动》系列"的一贯特征，本作也将十分强调近未来的武器应用。由于在时间上是《尖峰战士》之后，本作出现的武器将更具科幻色彩。不过育碧强调，本作出现的武器绝非无凭无据胡乱捏造，而是根据目前确实正在研发的一些新武器原型设计的。

在育碧的宣传中，对光学迷彩最为注重。这种隐身衣又叫"掠杀者"，可以说是最具科幻色彩的装备。虽然看起来有些不可思议，但是目前科学家确实正在研制军用隐身衣，并且取得了一定的成果。

有了这套光学迷彩之后，就可以神不知鬼不觉的靠近敌人，但是在启动隐身模式时，如果使用武器，隐身功能就会自动关闭。这样就需要强化另外一个系统——近距离战斗系统。Lacey 表示，在《尖峰战士》中本来就打算加入近距离战斗系统，多年来玩家对此呼声极高。



■隐身衣这种装备虽然看起来很科幻，但确实是美方一直在研制的技术。



■虽然战士们有很大的负重，但是仍然非常轻盈，可以做出这种滑铲动作。

【身轻如燕】

幽灵小队战士们装备了"外骨骼服装"，这种技术可以分散战士身上各种装备的重量，提高战士的机动性，使其动作更加轻盈敏捷。除了这些具有科幻感的装备外，本作也有 AK-47、AN-94 等传统武器，可以使用的武器总数多达 45 种。

装备了"外骨骼服装"后，可以轻松背负 30 斤的重量，同时仍然保持行动的轻盈。有很大一部分重量来自每个幽灵小队战士背上绑着的迫击炮，这相当于是一个火箭发射筒，能够发射制导导弹，破坏力十分强大。另外一个最常用的武器是 MR-B 突击步枪，这种多功能武器适用于多种环境，该步枪本身搭载了霰弹枪配件，有全息成像镜头，甚至还有一个钛金属钩可以把门撬开。

系列标志性的 Cross-Com 系统在本作中的主要作用是控制 UAV，或者指挥改良型无人侦察机，本作的无人侦察机也可以变成玩家的武器。

1000 万美元的真人宣传片



育碧多年前就已经在进军电影行业方面有所行动，收购了《斯巴达 300 勇士》的特效工作室 Hybride Technologies。对电影兴趣浓厚的育碧这次决定投入一笔可观的资金为《幽灵行动 未来战士》拍摄一部真人演出的短片作为其前传。这部短片的制作预算达到了 800 ~ 1000 万美元，长度为 20 分钟。目前该短片的一部分已经被剪辑成为《未来战士》的预告片并且在网上发布。这部短片的来头可不简单，育碧聘请了 Francois Alaux 和 Herve de Crecy，他们曾经获得了奥斯卡最佳短片奖。另外电影《人类之子》的剧作家 Tim Sexton 也参与了该短片的制作。

【MR-B 突击步枪】



地球人与外星人的换位之旅



文 胜负师　美编 木仙

51号星球	SEGA	动作
PS3 Planet 51		美版
2009年11月17日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	38	铜杯	23	银杯	10	金杯	4	白金	1	奖杯难度	C

《51星球》是新线影业成立40多年来首次涉足动画领域的试金之作，由“史瑞克之父”编剧，《盟军敢死队》的主创人员执导，索尼负责发行。虽说是西班牙制造，但因为针对的是北美市场，所以风格全盘美国化。剧情可以说是一个颠倒版的《E·T》，讲述的是一个地球宇航员误闯外星球，被当成了“外星人”追捕，而好心的当地人帮助他逃走的故事。影片表现中规中矩，有一些笑料还行，在去年的3D动画中不算太出色，而游戏版本的水准也大致如此。游戏流程以任务制方式进行，任务全部都是驾驶类的小游戏，大部分难度都不高，也有一些收集要素。本作的白金通常需要近20小时，有攻略指导的话，取得奖杯的时间可明显缩短，因此总体来说属于奖杯神作，喜欢驾驶类游戏的玩家可以一试。

[外星行动手册]

本作算得上是“外星绿色版GTA”，地图是开放式的，路上的车也可以截下来，但并不会友好地让你随便开车，在传送装置处可以任意召唤自己已经拥有的车型。就游戏的内容来说，应该是10小时左右的奖杯神作，因为流程本身并不长，虽然有三张地图，但第三张地图的任务相对较少，通关也还比较快。故事模式没有难度选择，通一遍即可，但分支任务相对来说比较麻烦，因为所有分支任务都有10个等级，算上故事模式里要打一次才能开启，相当于每个分支任务至少要打11遍；而且挑战第10级的话，中途是不能退出的，退出要从1级开始打，完成一个任务要三五分钟的话，10级一般都要30分钟甚至一小时，如果玩家没有连续的游戏时间，10级挑战最好先放一放。另外，几乎每种任务都有一个特别条件的奖杯，注意尽可能在低等级下完成。至于收集要素，数量不算太多，对照地图去搜索，应该不会遗漏。

Platinum Trophy（白金）

取得方法： 取得除此之外的所有奖杯

Welcome to Planet 51（铜杯）

取得方法： 完成教学关卡

The Suburbs（银杯）

取得方法： 完成市郊地区（Suburbs）的所有剧情任务

Town（银杯）

取得方法： 完成城镇地区（Town）的所有剧情任务

Desert（银杯）

取得方法： 完成沙漠地区（Desert）的所有剧情任务

奖杯说明： 剧情任务有些是连续发生的，有些是需要自己跑到任务点去接，有一个比较省时间的方法，就是在自由行动画面中，玩家按START，然后选择退回标题画面，游戏会自动存档。之后读档继续游戏，主角会自动到达下一个剧情任务所处的位置。这样虽然会影响行驶距离相关的两个奖杯，但在打全任务10级的过程中，还是可以累积行驶距离的，因此影响不大。

I've Got Antennas!（金杯）

取得方法： 完成游戏中所有的剧情任务和分支任务

奖杯说明： 完成分支任务是指所有分支任务都要完成第10级，是个费时的在游戏后期才能取得的奖杯。

Breaking News!（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Glipforg News Paperboy的第10级

奖杯说明： 送报任务难度比较低，因为骑的是自行车，速度不快，比较容易控制。进入特定区域先按□键，当计量槽到达特定位置时，再按一次□键，就能准确投递报纸了。成功送出报纸有时间奖励，整体时限比较宽松，即便是第10级也能轻松通过。

Lawnmower Master（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Lawnmower Boy的第10级

奖杯说明： 割草任务是游戏里最早能接到的分支任务，但难度并不算太低。玩家需要把花园里一定面积的长草剪低才能过关，同时需要避开花、避开喷水器，被水碰到太多次，割草机就坏了，任务会直接失败。时不时探出头的鼹鼠相当于加时间的道具，在高等级时，一定要注意鼹鼠的动向，及时接触以增加时限，不然的话时间铁定不够用。

Gliplorg Deliveries（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Glipforg Deliveries的第10级

奖杯说明： 送货任务的货箱需要在传送装置下方去接，等级高了以后，需要送的货物数量会增加，把任务要求的货物数量送至目的地就能完成任务，中途货物掉了要再去接。这个任务有个取巧的办法是一开始不接货物，直冲目的地，在目的地附近找个输送点，把货装上，往目的地一塞就大功告成了，难度直线下降。

The Dog Catcher（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Too Many Dogs in this Town的第10级

奖杯说明： 抓狗任务的节奏不快，是个比较需要耐心的任务。在发现狗之后，要尽量用车头对着目标缓慢追随，当准星收小之后再发射捕捉网，狗被网困住后，就把抓狗车开到狗的上方，停上两秒，倒地的狗就会被吸入抓狗车里。大狗在被网缚住后，如果不去管它，几秒之后它就能挣脱，因此要尽快把大狗吸进来，小狗挣脱的速度比较慢。狗儿们的所在位置基本都是固定的，整个10级的变化都不大，只是增加了抓狗数量，因此整个任务难度不大，就是有点儿费时。

Born to Park（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Parking Boy的第10级

奖杯说明： 停车场任务也比较费时。玩家需要把一定数量的车子停放到停车场的白圈位置，还要分配好停车位，不能只进不出，那些冒白光的车要开到出口处，让车主取走。撞坏客人的车，动作太慢，停车场老板就会发怒，怒槽一满，任务就失败了，停好车，或将车开至出口都可以降低老板的怒气。后几级老板发怒的速度很快，但总的来说还可以维持住，步行时连按×键可以加速跑。

Gliplorg Taxi Driver（铜杯）

取得方法： 完成分支任务Taxi!的第10级

奖杯说明： 出租车任务让人想起SEGA的经典游戏《疯狂出租车》，不过难度要低不少，因为不需要手动停车，到达目的地后，会自动停下，客人会自己上下车。每送一个客人会奖励一些时间，等级上升后，奖励时间会越来越少，但总的来说还是比较简单的。

Circus Cleaner（铜杯）

取得方法： 完成分支任务World's cleanest circus的第10级

奖杯说明： 马戏团清洁任务和开割草机的任务规则差不多，只是垃圾比杂草要分散，同时，清洁车非常脆弱，撞不了几下就坏了。注意，鼹鼠钻出地面一段时间，玩家如果不去理会的话，马戏团中间关着的金刚就会发怒，上方会掉杂物下来，被砸中会受伤。所以这个任务的关键就是及时处理鼹鼠，而且接触鼹鼠可以增加时间，可谓一举两得。



Car Crusher



取得方法：分别完成分支任务Car Crusher、Battle in the Stadium和Desert Battle的第10级

奖杯说明：就是完成所有的碰碰车任务的第10级。碰碰车任务的目的很简单，就是把对手的车全部撞毁。场地中会有一个修车点，有了它和对手们打消耗战是完全可行的。撞击敌对车辆的侧面或背面才能对其造成伤害，回避对手的撞击，可以让对手暂时昏迷，后期的任务中要多利用这一点。沙漠的碰碰车任务很耗时，打完10级一般要1小时。



The Fastest Driver



取得方法：完成所有赛车分支任务的第10级

奖杯说明：传统的赛车任务，在每个地区都有，只有拿第一才算是过关。不过除了沙漠赛车的后几级之外，难度都不大。沙漠赛车的难点主要在于对手车总是能很轻松地超过你，你可能长时间都会处于最后一位。要想赢得比赛，可以采用跟随战术，但在最后的盘旋道上不能处于最后一位，也不能和第一位相差太远的距离。气槽合理分配，在盘旋到最高处时，最好处于满气槽状态，然后一口气冲过去从高台上跳下，如果能利用这个机会处于第一位，那么就能靠空中回复的那一点点气槽，冲向终点。这个任务是游戏中的最难任务，要有多试几次的心理准备。



Car Collector



取得方法：解锁所有的交通工具（在警察局用密码解锁的交通工具除外）

奖杯说明：游戏通关并完成所有分支任务的第10级之后，只可能漏掉两辆隐藏车，一辆在市郊的停车楼里，一辆在城镇的体育场。启动隐藏车之后就需要在限定的时间内开到指定地点，难度不大。到达目的地之后，车就归你了。



Sticker Collector

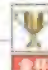


取得方法：在分支任务中获得所有的奖品

奖杯说明：每过一个分支任务可以取得三件奖品，但取得的内容是随机的，可能会取得同样的奖品。一般来说，通关并完成所有任务的第10级之后，奖品列表中应该还差两三件，这种情况就只能找个分支任务刷上一会儿了。推荐任务是在城镇的下水道里赛车的任务，任务难度低，而且一两分钟就能完成一次。刷上几局，直到奖杯弹出。

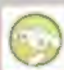


Comic Fan



取得方法：收集游戏中全部70页漫画

奖杯说明：漫画的收集总体来说还是比较简单的，因为就数量来说和现在动不动就两三百个收集要素的游戏相比要少得多。同时，漫画会发光，比较容易发现，当然也有少数藏得比较隐蔽的，对照地图和文字描述的话，会简单许多。如果想在收集上节省时间，建议玩家在进入新地区后，先完成整个区域所有的收集工作，再去接任务。在任务中可以取得的漫画，如果对地形不熟，最好不要去拿，因为任务过程中是不能开地图的，玩家无法根据地图去对照。确定在一个区域里的收集数量完整，可以避免因为只剩最后一两个收集而把三张地图全部找一遍的悲剧。



Curious Boy



取得方法：进入游戏中所有可进入的建筑物

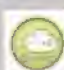
奖杯说明：除了主角的家，每个可以进入的建筑物里都有漫画可以收集，也就是说在收集过程中这个奖杯就能够解开。



Pro Cyclist



取得方法：骑自行车累计行驶12英里



Pro Driver

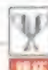


取得方法：驾驶汽车累计行驶300英里

奖杯说明：两个累计行驶距离的奖杯都可以在游戏过程中自然取得，不必太在意。



Flying Car



取得方法：完成一个超过150英尺的跳跃

奖杯说明：原以为需要找一个高台加速冲上去再跳跃才能达成条件，后来发现在平地上也能完成。选择时速快的跑车，加速大约用掉一半左右的气槽，应该可以达到极速，然后跳起，按住○键不放，可以在空中飘浮两三秒，运气好的话就超过150英尺了。



Careful Driver

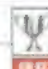


取得方法：连续驾驶一辆汽车三分钟没有发生任何碰撞

奖杯说明：驾驶技术好的话，就不必用特殊的方法去解开这个奖杯。保险一点的话可以找一个空旷的地方兜圈子，比如马戏团的帐篷里面。



Billboard Breaker



取得方法：找到并撞毁全部10块广告牌

奖杯说明：广告牌市郊一共8块，城镇有2块，沙漠没有，按照地图上的提示，很容易找到。一般广告牌附近有个小斜坡，开车跳起来撞过去就行了，可以和收集漫画的工作一起完成。

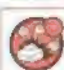


Slippery



取得方法：在垃圾箱里躲避追捕累计达40次

奖杯说明：这个奖杯正常拿的话非常花时间，因为要先被警察追捕，再找垃圾箱，然后躲进去，这才算1次。不过也有捷径可走，在第一次控制宇航员时，会有一个躲进垃圾筒的教学。完成之后向前走，还会依次有两个垃圾箱可以躲藏，选择其中一个，躲进去之后不必再向前移动去拿车子，而是在原地等待，十秒过后，警察又会出现，按△键又能钻进垃圾箱，如此反复，大概十来分钟就能解决这个奖杯了。



Reckless Driver



取得方法：在60秒内撞毁30件物品

奖杯说明：可以撞毁的物品有很多，但我们需要物品间隔较近，比较集中才容易达成目标，比如公园里的一些修剪过的植物，可以连着撞一片。需要注意的是，大量毁坏公私财物，几秒钟之后警察就会赶到，而这一点在下面两个奖杯的取得过程中可以利用。

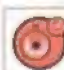


Fugitive



取得方法：驾驶同一辆车连续三次摆脱警察的追捕

奖杯说明：连续破坏公物，或是看到警车后撞上去，都会吸引警察的注意力。之后可以利用加速一口气甩开警车，或是在警车侧面等待QTE出现，把警车撞毁。之后跑到安全地带静等雷达右侧的警报标记消失，过程中不要换车，不要下车接任务，用相同方法连续戏弄三次警察就OK了。

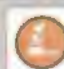


Alien!



取得方法：在剧情任务之外保持最高警报级别3分钟

奖杯说明：最高警报等级会在雷达右边显示4个标记，最上面的是一个独眼标记。要达到4级警报，其实还有点麻烦，因为要和警车周旋，不能甩掉警车，也不能将警车撞毁，更不能被捕。建议选择市郊地图中间比较宽敞的地段向警察挑衅，在逃跑过程中，建议速度不要太快，在出现两辆警车时可撞毁其中一辆，减少被围堵的可能性，并注意在自己的车受损时经过维修点。如果可能的话，可以顺道撞毁一些公私财物，以尽快升至4级，之后只要保持住，让自己不离开警察的视线，直至奖杯跳出就解脱了。



Perfect Gardener



取得方法：完成剧情任务Neera's Garden时不损坏花，不接触鼹鼠，不被水喷到

奖杯说明：虽说条件里说的是剧情任务，但完成剧情任务后，在挑战10级自由任务的过程中达成特定条件也可以取得奖杯，以下所说的剧情任务特殊条件奖杯，凡有与之对应的分支任务，那么均是如此。开剪草机任务中要同时达成这三条，那么最好是在剧情任务或自由任务的第1级，时限比较宽松，可以小心翼翼地避开喷水装置，因为三个条件里不被水喷到是最麻烦的，刻意避开会浪费一些时间。

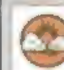


The Coolest Paperboy



取得方法：完成剧情任务The Paperboy时所有投报纸的动作都取得Perfect评价

奖杯说明：投报纸需要在提示区域按□键，当计量表到达一定位置时再按一次□键，就能达成Perfect评价，由于判定还比较宽松，所以难度不大。

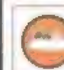


Careful Fighter



取得方法：无伤完成任意一个碰碰车任务

奖杯说明：游戏中的碰碰车任务至少要玩33次，有一次无伤通过就可以了。当然，最简单的还是最初的那个碰碰车任务。选择UFO形状的车子不太容易受伤。

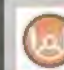


Experienced Delivery Boy



取得方法：完成剧情任务A Job of Little Importance时不损失任何一个箱子

奖杯说明：运箱子任务难度不大，时限也还比较宽松。驾车时不要太急，注意箱子在运送过程中不要掉出来就行了。获得车体比较大的货车后，就更简单了。

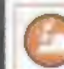


Careful Parking Boy



取得方法：完成剧情任务Parking Valet时不刮花一辆车子

奖杯说明：泊车任务对时间的限制不是很明显，特别是剧情任务和分支的前几级时限都很宽松，所以只要驾车时小心一些，这个条件还是很容易的。



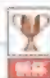
Sweet Cleaner



取得方法：完成剧情任务Cleaning the Circus时不让金刚生气

奖杯说明：金刚生气的条件是鼹鼠钻出地面一段时间，只要根据雷达提示不在让鼹鼠出现太长时间就行了。同时，接触鼹鼠可以增加限制时间，让任务难度下降，因此这个奖杯条件并不难达成。

Skilled Driver



铜杯

完成剧情任务King Klong时……一点损伤

这个任务要求在限定时间内……到马戏团，路程还比较远，而……子里很不老实，会用左右摇……让车子失控。原则就是猩猩摇……杆就推右，往右摇就推左，以……所产生的变向。除了这个注意……一般行驶状态下也要小心，不……用加速，任何可以令车体变形……都会造成奖杯条件失败。另……团后门进入帐篷再到达终点……一段路，这样路上开慢一些，……是来得及的。

Fast Rock Gatherer



铜杯

完成剧情任务Singing in……时不让任何一块特殊石头滚……

这个奖杯有一定难度，主要……特殊石头会在接近下水道的地……下，给玩家的探测和捡取时间……。另外，按□键虽然可以让视……的特殊石头发出提示光，但是……有限，而且有时候探测功能会……距离近的特殊石头反而不会发光，所以这个任务对眼力也有一定的要求。可在选关模式里不停尝试，直至取得奖杯。

Too Good to Compete





铜杯

取得方法：在任意一个赛车任务中保持1分钟以上的领先并最终获胜

奖杯说明：最容易实现的当然就是游戏初期那个一对一的赛车任务，对手追上来时就撞他，或用喷气加速，保持领先即可。

Perfect Timing





铜杯

取得方法：完成任意一个宇航员的步行任务时不按错QTE，不碰到任何陷阱

奖杯说明：宇航员的步行任务只有两个，均为剧情任务。第一个的任务长度短，陷阱也少，相对来说要容易不少。但同时，QTE部分连续两个以及最后连续三个QTE，对于反应速度的要求很高，很容易失误。在QTE过程中，游戏是不能暂停的，所以正常打法要完全无伤过关还是有一定压力的。取巧的方法是在QTE指令出现瞬间按PS键，这样画面就会停顿，可以看到需要按哪个键，再按PS键解除暂停，并连点相应按键，反复这一操作，QTE部分就完全没有难度了。

漫画收集图文攻略]

……表示广告牌所在位置，C 表示隐藏车辆所在位置。在取得漫画后，可在编号前的……内打勾，便于收尾时寻找最后的几张漫画。



郊地区 | Suburbs

- ……在教学关卡中获得。
- ……割草机任务右侧栅栏与树之间。
- ……房子右侧的草坪明显位置。
- ……草坪中央两块大石头之间。
- ……两棵灌木与篱笆之间。
- ……豪华大宅右侧的小亭子旁边。
- ……篱笆和石壁之间。
- ……出隧道后左侧两间房子之间的墙角。
- ……自停车楼的最上层窗口跳下。
- ……10. 公园绿地的一块大石头旁边。
- ……11. 公园球场的中间。
- ……12. 有大篷的屋子后面。
- ……13. 在断桥的上方，开过去跳起后取得。
- ……14. 在脚手架旁的路中间。
- ……15. 加油站后面的广告牌旁边。
- 16. 在左侧叉路的木制路障旁边。
- 17. 在黄泥路入口右侧的石头后面。
- 18. 在断桥的上方，开过去跳起后取得。
- 19. 路上经过的圆形小木屋门口。
- 20. 在山崖下方的角落里。
- 21. 由天文台左侧小路步行走到底。
- 22. 进入天文台，上到二楼后取得。
- 23. 下山时路边的石头旁。
- 24. 山路右侧分支的路边。
- 25. 悬崖上方枯树搭成的桥上。
- 26. 由左侧小斜坡向上开，在尽头落下。
- 27. 豪华别墅的正门口。
- 28. 公园警察局里面。
- 29. 被树、石头、栅栏、房子半包围着，比较隐蔽。



城镇地区 | Town

- 30. 下水道出口位置。
- 31. 过小桥后右侧草坪上。
- 32. 下水道上架的桥附近。
- 33. 下水道上架的桥附近。
- 34. 下水道的水泥管子上方。
- 35. 马戏团前的草地上。
- 36. 下水道上架的桥附近。
- 37. 捉狗任务所在位置的旁边。
- 38. 路边小房子的左侧桶旁边。
- 39. 施工场所的右侧管子附近。
- 40. 加油站的修车点位置。
- 41. 戏院的大门口。
- 42. 大树后的红墙下面。
- 43. 小房子与大树之间。
- 44. 房子前的大树附近。
- 45. 两间房子之间大树的后面。
- 46. 路旁绿化的中间。
- 47. 被铁丝网围着的区域内。
- 48. 在体育场铁丝网与大树之间。
- 49. 拐入小巷后在墙角发现。
- 50. 由大路拐入小巷子后可以看到。
- 51. 与路形成分叉的房子后面。
- 52. 路边房子的红色门前面。
- 53. 停车场餐厅的后门处。
- 54. 一排房子前的红叶树后面。
- 55. 进入漫画店后取得。
- 56. 城镇的警查局内。
- 57. 热狗店的后面。



沙漠地区 | Desert

- 58. 碰碰车场的一块石头上面。
- 59. 碰碰车场左边的房子旁边。
- 60. 路边的草丛里头。
- 61. 路面上方，需要跳起取得。
- 62. 盘旋路的最下方。
- 63. 盘旋路最上方高台处跳下。
- 64. 小隧道前的草丛里。
- 65. 下一个小隧道的里面。
- 66. 瀑布前的断桥上。
- 67. 叉路前的石头下面。
- 68. 两块蘑菇状的大石头下面。
- 69. 一块较矮较平的石头旁边。
- 70. 路边的破车旁边。

注：58 和 59 可在沙漠碰碰车任务中取得，60 至 69 可以沙漠赛车任务中取得。





与家(佳)人同乐，红袖相伴添白金

或许还有不少的游戏趣味性远远超过此作，或许有更多的游戏奖杯难度要比次作低得多，但是把这只小精灵猴称之为最讨人喜欢的奖杯神猴，恐怕是无人表示反对的。没有哪个游戏的白金过程会像《EYE PET》这样引来恋人或妻子的关注，也没有哪个游戏的白金会出现女友或妻子主动请缨来协助的情况了。10个小时的白金，加上讨好对象，无论是否奖杯饭，相信你都不会拒绝这样的游戏体验的。

文 silence　编 胜负师　美编 木仙

PS3	虚拟宠物猴	SCE	模拟育成
	EYE PET		中英文合版
	2009年10月23日	1人	59.99美元
	对应PS EYE摄像头		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	35	铜杯	13	银杯	18	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

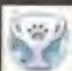
[白金前的准备]

习惯使用日服或者美服账号的玩家请注意，由于该作美版和日版均未上市，如果你在其他服的账号下进行游戏，如果系统语言显示为中文，是无法进入游戏内商店的。如果改为英文，虽然可以进入商店，但目前没有任何免费商品可供下载，这样也无法获得白金。改用港服账号可以避免这个问题，如果习惯用其他地区的账号，那么这个铜杯可能需要等待一段时间才能解开。

这个游戏的白金难度偏低，但是不要因为其休闲游戏的本质而轻视了它，其中几个挑战有一定的技术要求，如果不掌握到诀窍会浪费一些时间。由于这个游戏的交互体验主要借助于摄像头的运作，所以游戏的场地要充分准备好。室内光照要保证一定的亮度，面前不要有杂物阻碍摄像头的识别。摄像头放置的高度基本以坐姿偏高的位置，这样会避免运动时游戏内物体误操作的概率。

如果想尽快白金，还有一个手段是必须要用到的。那就是经常退出游戏，进入主机系统设置，人为调整系统时间，以此来解开一些时间累积的奖杯。可以放心的是，修改了系统时间之后，获得奖杯的时间依然还是按真实日期来显示的，所以不必担心会产生奖杯显示BUG的问题。

由于这个游戏并没有什么很难的奖杯，我们就照着列表的次序挨个排列下来了。Let's go！



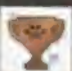

超级白金宠物
白金

取得条件：获得所有其他奖杯




哈啰世界
铜杯

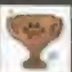
取得条件：为你的宠物设计第一个造型




宠物歌手
铜杯

取得条件：教宠物唱25首不同的歌

奖杯说明：一句也可以，几个音符也可以，只要累计25次在录音机前按下○录下声音，猴子跟着叫两声就可以了。




超级园丁
铜杯

取得条件：在园地种满不同种类的花

奖杯说明：后期可以解开的奖杯，大致在园地里拍出八个洞，种上不同的植物即可，完成后记得把植物都拍掉，种植过程中顺便可以收集到园艺方面的神秘礼物。




宠物食品专家
铜杯

取得条件：获得了所有种类的饼干

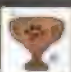
奖杯说明：水果类的植物种植完毕后，用手在顶端轻拍，使果实落地，一定几率就会生成该种水果的饼干。




购物狂
铜杯

取得条件：在EyePet Store下载一项免费商品

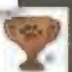
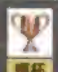
奖杯说明：非港服账号的悲剧奖杯，由于不同地区版本发售先后的问题，港版游戏内的商店英文商品列表仍是空白，而其他地区账户在系统语言为中文的情况下无法进入商店，所以除了用港服账号来完成这个游戏的白金以外，只能选择等待一途了。




时尚指标
铜杯

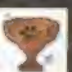
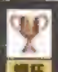
取得条件：给宠物十种新造型

奖杯说明：不必刻意完成，在完成十五天的挑战历程中自然可以获得，值得一提的是，后期要求换太空服的挑战，一旦戴上太空头盔小猴子将无法进食，对着饼干发急的样子非常可爱，可以看看。

美好的一天
铜杯

取得条件：通过宠物报告一次

睡觉恶作剧
铜杯

取得条件：把宠物惊醒，再于四十秒内轻抚哄他入睡

奖杯说明：喂饱小猴，心情调到较为愉快，轻轻地在头顶到后背抚摸直到他仰天躺下，再放慢频率轻摸肚子，等到他再趴过去就是睡着了，一旦出现做梦的画面，立刻拍掌惊醒他，然后重复抚摸，整个过程记住一个字"轻"，还有种方法是喂饱小猴，心情调愉快，或者用运动让他适当疲劳，哄睡再惊醒后人离开摄像头照射范围，小猴自己无聊也会睡着，这有一定的RP成分，所以最好还是用抚摸的方法吧，多试几次一定可以的。




EyePet艺术家
铜杯

取得条件：教宠物画五十张图

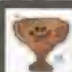
奖杯说明：如果刻意为之将是一件很无聊的事情，可以在每次与画图有关的挑战中选择不选用上次的图案，每次都重画物体，这样很快就能累积到五十张。




12车轮
铜杯

取得条件：制造至少有六对车轮的模型车子，并鸣按喇叭

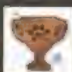
奖杯说明：实际完成远没有字面看起来这么麻烦，画六个轮胎，然后上面随意画个长方即可，需要注意的是，轮胎一定要画圆，彼此以及和车身之间不要有任何的笔画粘连，如果正确的话，画出的六对轮胎应该是立体凸出于车身并且能够正常滚动的，开动并按○鸣喇叭，靠这个车还可以顺便去完成60秒撞破所有气球的挑战。




太空飞碟
铜杯

取得条件：提宠物穿上适合的太空服，制造一台只有机翼且为金属材质的模型飞机飞上太空层

奖杯说明：后期的一个挑战，同时解开这个奖杯，需要注意的是所谓金属材质，黄金反而不行，选银的材质就没有问题了。




特技飞行员
铜杯

取得条件：模型飞机在不坠毁的状态下突破140mph的时速

奖杯说明：急速下降过程中能够达到，一般是第一个飞行任务里稀里糊涂就解开了这个奖杯。



快速洗澡 (铜杯)

取得条件：在60秒内将宠物洗干净

奖杯说明：稍有点麻烦的奖杯，你会经常发现，过长的吹风过程往往让你这个奖杯只差两三秒的时间。有方之上下晃动水龙的时候不要贪快，清晰准确即可。在搓泡沫的时个手掌转圈摩擦，动作不要太快，不达。这个奖杯有条件两人配合，给起感应板如有人配合，也能节三秒钟的时间了。

第一天专家 (银杯)

取得条件：第一天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明：很简单的学习关，没有任何难项目，就不再说明，以下同。

第二天专家 (银杯)

取得条件：第二天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："一百米赛跑"以常规的完成这个挑战是比较难的，这验要快男的时候。挑战开始后起摄像头，抛开一切顾虑发动无双乱舞"吧，随着你上下挥会发现小猴子会到处撒欢，一百目标很快就能完成。

第三天专家 (银杯)

取得条件：第三天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："乌龟翻肚"要穿上乌龟装，然的状态下拍照即可。

第四天专家 (银杯)

取得条件：第四天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明：在"碰碰车"中，要提高撞破气的关键取决于你画图的质量，车轮的圆，并且彼此或和车身之间不能差。如果正确的话，车轮是凸出于且会灵活转动的。车速提高的话，撞容易得多了。"跳出高分"不要被跳床印象所误导，不必上下去弹，完成这个挑战的关键是手要稳，尽量让蹦床的中心对准猴子的落脚点，只落足于中心，它自然会越跳越高的。

第五天专家 (银杯)

取得条件：第五天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："泡泡狂热"的诀窍是手有弹，不要太快，一下下按，如果太快，将会气球一样吹出巨大的泡泡。可以先朝一个方向吹几个泡吸引猴子，然后迅速朝一边多按泡泡出来，或者一开始吹个它困住，这也是第六天的一个挑战。还有种方法是让同伴配合，用手，而你就趁机制造泡泡吧。

第六天专家 (银杯)

取得条件：第六天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明：在"唱爆玻璃"中如果不想引来邻居的抗议的话，一个较好的建议是用乐器，那种简易的吹管口风琴也可以，任何好吹的管乐也可以。这样做的好处是音高容易控制准，而且声音能够延续较久方便猴子识别。如果没有任何乐器，那请在白天扯开嗓子吧。

第七天专家 (银杯)

取得条件：第七天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："一球全倒"中，正三角比较好办，朝着中心倒过去就好。倒三角那有点欺骗你的眼睛，以外侧面（瓶子较少）的第二个为中心运动，最边上的不要担心，会被近的瓶子撞倒。这个挑战不像后面第十一天的危险球瓶那样需要很精准的路线，主要是第一个着力点选好就可以了。

第八天专家 (银杯)

取得条件：第八天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："摘流星"惟一需要注意的是下降到房间画面后一下下按减速键，让飞机平稳落地，不出现坠毁即可。

第九天专家 (银杯)

取得条件：第九天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："模范花园"要照着要求的样子依次种下相应的花，需要注意的是，同一种花随着洒下种子数的不同，开出的颜色也是不同的，种子袋上注明的很清楚。

第十天专家 (银杯)

取得条件：第十天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："雪原奔跑"在跑步机上不失败连续跑步就会经过一年四季，在收集奖品时，当四季跑完重回春季，再跑动一会也会得到一个奖品，很多人容易遗漏这个。

第十一天专家 (银杯)

取得条件：第十一天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："危险球瓶"不能碰撞危险球瓶完成任务，因为通过摄像头识别，路线并不能像真的保龄球那么精准，保持适当靠左即可。"老虎训练师"是最容易把玩家卡住的任务，主要是所谓橙色的翻译太不够精确，找对颜色需要花点时间。正确的颜色是第一排倒数第二个，实际上和我们认为的橙色的正色有点差别，颜色选对了，去第十天的宠物跳环这个挑战去拍照，要注意必须是猴子跳过圆环的瞬间拍照，早晚都不成功。如果因为这个怀疑颜色没选对，再去反复换装那就悲剧了。

第十二天专家 (银杯)

取得条件：第十二天所有的挑战均达成金牌

第十三天专家 (银杯)

取得条件：第十三天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："满天气球"不需要很用力往上拍打，用托的手势托住气球即可。同时注意尽量都往一个角落里赶，四五个一起托在手掌里都问题不大，万一散开了，如果你没人帮忙，那么只有把自己脚也用上了……

第十四天专家 (银杯)

取得条件：第十四天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："危险躲避球"需要注意撞墙的反弹球，移动不要太快，以免出现因无法识别而停止移动的现象。一个诀窍是尽量往来球的方向去躲，反之则经常会因为角度不够而无法躲开。"北极宠物"是较容易被卡住的一个任务，主要是对颜色描述太不清晰，选择第四排第一个白色毛色，然后拿出钓鱼用具，猴子把鱼拍起的瞬间拍下照就完成了。

优秀饲主 (银杯)

取得条件：通过20次宠物报告

奖杯说明：如果老老实实照自然时间完成，那么这个奖杯要20天才能拿到，但是我们可以用作弊的方法，通过一天健康报告之后退出游戏，进入主机系统菜单将时间往后调整一天，再进入游戏，宠物报告就立即发回。如此往复20次即可。由于全礼物里都分和报告相关的奖品需要大致30天的报告，所以拿到这个奖杯之后还得继续体检下去。同时，每次报告时，顺便再去钓钓鱼，跑跑步，开开飞机等等，这些小游戏的神秘礼物换日期也比较容易获得。

我爱钓鱼 (银杯)

取得条件：在水族箱里饲养所有种类的鱼

奖杯说明：由于不同的鱼获得时间都有规定，大致是一周七天每天获得一条，其中有一条还规定必须是下午。所以必须通过上一个奖杯所说改系统时间的方法去达到，具体周几对应哪条鱼游戏内奖品列表都写得很清楚了。

第十五天专家 (银杯)

取得条件：第十五天所有的挑战均达成金牌

奖杯说明："记忆舞步"照要求来完成各个方向的动作，动作不要太大，要稳而干脆。需要注意的是实际上并不需要你做完每个动作后将卡片位置还原。"音乐木偶"其实就是"我们都是木头人"，别贪多，看着猴子的举动一旦要回头立刻停止运动即可，而他在摇摆的时候，你也别停下，别扫兴哦。

银牌宠物 (银杯)

取得条件：每个挑战均以银牌以上的等级完成

奖杯说明：十五天挑战达到金牌就必然获得，额外白送的银杯。

最佳好友 (金杯)

取得条件：连续五天每天至少轻抚宠物30秒

奖杯说明：领悟到了需要修改系统时间的道理了吧？注意一定是连续五天，中间不能断开。

超级收藏家 (金杯)

取得条件：获得所有奖品

奖杯说明：奖品列表在游戏的收藏内可以看到，获得条件都会写明，只要健康报告天数够了，其他迷你游戏相关的奖品无非就是多玩几次罢了，如果结合健康报告，同一个游戏在不同日期重复玩会提高获得奖品的效率。

金牌宠物 (金杯)

取得条件：每个挑战均以金牌通过



文 3.2 编 胜负师 美编 木仙



一场谜阵重重的恐怖冒险

《电锯惊魂》作为恐怖电影中颇具影响力的系列，相信影迷玩家不会陌生。由 Zombie Studios 制作，Konami 负责发行的游戏版《电锯惊魂》在对电影气氛的还原上把握得非常到位，阴暗的画面，令人崩溃的精神病院，各种残忍血腥的杀人机关，游戏能切切实实能让玩家感受到一种无形的压力，和一种想要"活"下去的动力。游戏中谜题设计可圈可点，几种谜题交错组合，对玩家的智力是一个不小的考验。再说一下本作的战斗系统，品种繁多的武器并没有表现出很好的平衡性，再面对敌人时武器的攻击速度占到了绝对优势，这就使得拳头成为了本作的最强武器，拳头的攻击力虽然比较低，但凭借着比其他武器高出一大截的速度，可以把所有的敌人都活活屈死，连反击的机会都没有，包括最后的猪头男(Pighead)。本作的白金不难，只需通关一遍，并且没有难度要求，大部分奖杯都是用某个武器杀一个敌人，大约 10 小时左右即可白金，可以称得上是一款奖杯神作。对《电锯惊魂》有爱，对恐怖游戏有爱，对奖杯有爱的玩家赶快上吧！

电锯惊魂	Konami	动作冒险
SAW		美版
2009年10月6日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄 17岁以上

PS3

奖杯总数	47	铜杯	31	银杯	13	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

Congratulations 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

It's A Trap 银杯
取得条件：解除Reverse Bear机关
奖杯说明：游戏一开始，根据屏幕上的按键提示成功解下头套后获得，非常简单。

What Was That?!? 铜杯
取得条件：第一次遇见Pighead
奖杯说明：流程类奖杯，在第一番攀爬钢梯到上层时获得。

Damaged Goods 银杯
取得条件：完成第一关

Hit And Run 银杯
取得条件：完成第二关

Absent Parent 银杯
取得条件：完成第三关

Aphasia 银杯
取得条件：完成第四关

Eager Student 银杯
取得条件：完成第五关

Born Victim 银杯
取得条件：完成第六关

Violence Begets Violence 银杯
取得条件：在第七关中杀死Pighead（详见流程难点提示）

Never Truly Free 金杯
取得条件：选择自由之门完成游戏（详见流程难点提示）

Cost of the Truth 金杯
取得条件：选择真实之门完成游戏（详见流程难点提示）

Treasure! 铜杯
取得条件：打开一个柜子或箱子
奖杯说明：可以打开的柜子或箱子都是间歇性闪一下白光，很容易与其他物体区分开来。

It Was An Accident 铜杯
取得条件：杀死一个敌人

Self-Defense 铜杯
取得条件：杀死十个敌人

Duress 银杯
取得条件：杀死二十个敌人

Just Experimenting 铜杯
取得条件：使用一次回复针剂
奖杯说明：当在游戏中取得回复针剂后，按住"↑"即可使用。

I Can Stop Anytime 银杯
取得条件：使用二十次回复针剂
奖杯说明：游戏中的回复针剂很多，但身上最多只能携带4个。因为满血状态下使用也算用过1次，因此碰到箱子中有回复针剂时，完全可以用了再拿。

You've Wasted Your Life 铜杯
取得条件：在游戏中不按任何按键，等待5分钟
奖杯说明：请注意是在游戏中等待5分钟，不是在游戏标题菜单下。把手柄扔在一边静等奖杯出现。

Would You Like To Know More? 铜杯
取得条件：找到一份精神病院档案

Who Is The Jigsaw Killer? 铜杯
取得条件：找到一份病人档案
奖杯说明：游戏画面虽然比较阴暗，但各种文件还是被摆放在比较醒目的位置，所以比较容易被发现，在第一章中即可把精神病院和病人的档案都找到。

Darwin Would Be Proud 铜杯
取得条件：在游戏中死亡一次
奖杯说明：几乎是必得的奖杯，如果位玩家在通过后没有获得此奖杯，那佩服得五体投地。

Kill Or Be Killed 银杯
取得条件：用颈部机关（Colla
Minion）杀死一个敌人
奖杯说明：在第?关前期，会发生主角Pighead带上颈部机关的剧情，剧情束后继续前进，在打开一扇装有插销门后，会出现一个同样带着颈部机关敌人向主角冲来，这时立刻关上门，下"□"插上插销，往后退几步等待部机关将敌人杀死即可获得。

Give Me Five! 铜杯
取得条件：用假肢（Mannequin Ar
杀死一个敌人

Homerun 铜杯
取得条件：用棒球棍（BAT）杀死一个

Sometimes It Sticks 铜杯
取得条件：用钉满钉子的棒球棍（Na
Bat）杀死一个敌人

Cleaning Up 铜杯
取得条件：用拖把柄（Mop Handle）杀
死一个敌人

Pipe Dream 铜杯
取得条件：用钢管（PIPE）杀死一个

Surgeon 铜杯
取得条件：用手术刀（Scalpel）杀死一个敌人

Penetrated 铜杯
取得条件：用针筒（Syringe）杀死一个敌人

You've Been Served 铜杯
取得条件：用桌脚（Table Leg）杀死一个敌人

You'll Need This Afterwards 铜杯
取得条件：用拐杖（Crutch）杀死一个敌人

Grave Digger 铜杯
取得条件：用铁铲（Shovel）杀死一个敌人

Lights Off 铜杯
取得条件：用台灯（Table Lamp）杀死一个敌人

Hatchet Job 铜杯
取得条件：用斧头（Hatchet）杀死一个敌人

Fire Hazard 铜杯
取得条件：用火烧死一个敌人
奖杯说明：在第二关后期可以找到7个燃烧瓶，先把敌人打到濒死状态，再用打火机点燃燃烧瓶，即可烧死敌人。

Splitting Headache 铜杯
取得条件：用剪刀（Scissors）杀死一个敌人

Say Hello To My Little Friend 铜杯
取得条件：用枪（Gun）杀死一个敌人

Wait For The Boom 铜杯
取得条件：用爆发地雷（Explosive Mine）杀死一个敌人。
奖杯说明：爆发地雷必须先在游戏中找到制作图纸后才能制作，爆发地雷爆炸后可以把敌人烧死，顺便可以和"Fire Hazard"奖杯一起拿了。

Whoops! 铜杯
取得条件：用眩晕地雷（Stun Mine）杀死一个敌人。
奖杯说明：眩晕地雷必须先在游戏中找到制作图纸后才能制作，眩晕地雷的威力较小，建议先用拳击把敌人的血削减到很少时再使用。

Choked Up 铜杯
取得条件：用毒气地雷（Gas Mine）杀死一个敌人。
奖杯说明：毒气地雷必须先在游戏中找到制作图纸后才能制作，当地人冲过来触发毒气地雷后要迅速跑开，否则自己也会被毒死。

I'm In Charge 铜杯
取得条件：第一次和敌人进入战斗

Curb Stomp 铜杯
取得条件：用脚踩死一个敌人
奖杯说明：经笔者测试，用棒球棍重攻击敌人，可以有很大几率可以将敌人打倒在地，这时立刻按下"L1"扔下棒球棍，靠近敌人头部附近会出现按键提示（L1+△或○、×、□其中之一），按下相应按键即可用脚踩死敌人。

Merciless 银杯
取得条件：用脚踩死五个敌人
奖杯说明：建议找一个存盘点之后就会出现敌人的地方，在那里用脚踩死敌人后读取CHECK POINT，如此反复5次即可获得，在第一关和第二关中都有这样的地方。

Forced Entry 铜杯
取得条件：打开一扇锁着的门（详见谜题介绍）

Locksmith 铜杯
取得条件：打开五扇锁着的门

Professional 银杯
取得条件：打开二十扇锁着的门
奖杯说明：同样也可以通过反复读取CHECK POINT的方法获得。

[解谜介绍]

锁着的门：锁着的门需要用钉子（NAIL）……门锁内一共有6个圆盘，让每个圆盘……的2个图案都与临近2个圆盘上的……一致即可撬开门锁。



……机关：门后有机关的门大都不会上……直接打开，当开门后听到有机关启……音就要注意了，看到按键提示后，迅……下相应的按键即可解除机关。

锁着的柜子：锁着的柜子里的道具一般都……比较好，所以请各位玩家走过路过不要……。如图所示，共有四个旋转着的圆点，……转着的圆点与固定的圆点相互衔接时，……按下对应的按键即可让圆点停止旋转，……圆点都停止旋转时即可打开柜子。



配电箱：通过对电极的旋转组合，使所有灯泡通上电（灯泡变为绿色）即可解开机关。游戏中后期，配电箱的谜题会越来越庞大，对玩家的思维能力是个考验。



齿轮传动：按下"L2"或"R2"可以切换不同大小的齿轮，都过组合不同大小的齿轮，让另一端的齿轮也旋转起来，即可解开机关。



管道连接：左摇杆的左右是控制管道旋转，上下则是切换外侧与里侧的圆盘，玩家所要做的就是用管子把圆盘内的两个出气口接通，即可解开机关。



[流程难点]

游戏的流程都是线性的，没有分支存在，即使迷路了也可以按下"SELECT"查看地图。以下内容主要针对流程中的各个难点做一下介绍，并附上在每个关卡内可以找到的武器（打倒敌人后掉落的武器不包括在内）。笔者在下文中直接公布了所有解锁密码，玩家可以直接输入跳过部分流程，究竟是想快速通关，还是想更好地体验游戏，还请各位玩家自己决定吧。

第一关（钢管、棒球棍、手术刀、拐杖）

①游戏一开始，解下头套后，发现主角被关在洗手间里，门上被安装了密码锁，先把卫生间的3个门都关上，然后看对面的镜子，将镜子上的血迹与门上的数字组合在一起，可以看到数字"437"，这就是密码了，游戏中很多密码都可以用此原理获取。



②地上有玻璃的地方要快速通过，否则会一直减血。打火机是游戏中最实用的照明工具，不要将其换掉。

③在有4具尸体的房间内（其实是活人），先要在台子上拿到手术刀（Scalpel），然后切开他们的肚子，寻找到钥匙后再继续前进（钥匙在ARNEY FAULKNER的肚子中）。

④来到一个有很多炸弹的太平间内，选择打开右侧有手枪标志的柜子，拿到连接器（Coupler）后，定时炸弹便会启动，玩家要在15秒内离开房间，其实只要跑到门外等着炸弹爆炸即可，炸弹爆炸后，太平间的墙上会出现一道裂缝，里面可以获得一些合成地雷所需的道具。

⑤游戏后期会来到一个限时爆炸的房间，先在柜子中拿到保险丝（FUSE），在一扇门内会有一个电源开关，装上保险丝后打开，回到大房间内可以看到三个电视屏幕上分别出现"579"三个数字，到密码门处输入后，即可进入拿到钥匙。

⑥解救Amanda，玩家需要要面对一个注射装置，红色的是解毒剂"L2"，蓝色的是毒素"R2"，玩家要将解毒剂注入左侧2根导管，而毒素则注入右侧2根导管，如果注入错误的药剂，就会加速Amanda和主角的死亡。这个谜题其实是利用了重力旋转原理，玩家每次都要先在脑中计算好在当前的谜题状态下，药剂是注入哪一侧的导管，再选择注入相应的药剂，多试几次即可明白其中的原理，完成后本关结束。



第二关（拖把柄、桌子腿、台灯、假肢、拐杖、针筒、燃烧瓶）

①游戏后期会来到一个挂满猪肉的房间，先移动右下方的架子，再移动右侧的架子，最后再移动上方架子，即可通过。

②解救 Jennings：玩家需要在限定时间内解开 4 个齿轮传动机关，齿轮传动机关在"游戏解谜中"有相关介绍，喜欢挑战的朋友可以自己尝试下，不是很难。由于这 4 道齿轮谜题并不是随机的，所以笔者在这里放出正确解法，方便广大玩家，完成后本关结束。

第三关（手枪、手术刀、铁铲、燃烧瓶、消防斧）

①第三关一开始，有两扇门要玩家选择，左边的门上写着"SIGHTED"，里面虽然有灯光，但是有好几个机关，玩家需要在左侧房间中找到连接器（Coupler），再到门口解开配电箱机关就可以通过。右边的门上写着"BLIND"，里面漆黑一片，还有很多油桶，所以不能使用打火机，只能抹黑探路，但是路程很短。无论玩家选择走哪条路对之后的流程都没任何影响。

②上到 2 楼拿钥匙的房间的桌子上有制作眩晕地雷的图纸（STUN TRAP SCHEMATICS），一定要拿！拿到钥匙后继续前进，玩家会被关在一个地上全是水的房间内，又是一个限时爆炸的房间，玩家先要在密码门左边房间的柜子里找到连接器（Coupler），然后站在其中一个红色拼图的位置上看墙上的数字，得到密码"435"，到密码门处输入后，再解开配电箱机关后就可以通过。

③来到室外，爬上楼梯干掉扔燃烧瓶的敌人后进入室内，撬开左侧房间的门后进入，再破坏墙壁上的裂缝，可以进入一个密室，台子上的工具就是用来制作地雷的，目前手上只有制作眩晕地雷的图纸和道具。

④来到室外的墓地，背对从爬梯上下来的位置，钥匙在左下角的墓地盒子中。

⑤又来到一个限时爆炸的房间，玩家需要先到右侧有医药箱的小房间内推动箱子拿到保险丝（FUSE），再到左边房间内装上保险丝后打开隔壁房间的房门，干掉从里面冲出来的敌人后进入，透过墙壁可以看到密码为"838"，到密码门处输入，进入后关上房门，并插上插销！（这一步一定要做！）耐心等待时间结束即可。

⑥最左侧房间内的天使像有钥匙，天使像需要武器才能打碎，用拳头是无法将其打碎的。

⑦解救 Melissa：如图所示，玩家需要将灰色的磁石移动到红色漩涡所在的位置，一共有三块。磁石只能直线移动，当磁石在移动过程中经过有大叉的区域会加速电锯的旋转（完全可以无视），玩家要事先计算好磁石的移动步骤，整个谜题看起来比较难，但明白其中原理后还是非常简单的，完成后本关结束。

第四关（台灯、钢管、棒球棍、插满钉子的棒球棍、拐杖、燃烧瓶、剪刀）

①第四关一开始，和 Melissa 分开后，在一房间内的桌子上可以找到制作毒气地雷的图纸（GAS TRAP SCHEMATICS），一定要拿！

②来到本关第一个限时爆炸房间，玩家先把厕所内关上，然后从镜子中看到数字"207"，来到 207 房间，房间内的柜子里可以拿到齿轮（GEAR），解除盒子上的齿轮机关后即可拿到袋子 1（BAG OF PUZZLE PIECES – 1 OF 2）。

③在干掉一个手持插满钉子的棒球棍的敌人后，在附近房间内的桌子上可以拿到制作爆炸地雷的图纸（EXPLOSIVE TRAP SCHEMATICS），一定要拿！

④爬上很长的一段爬梯后，会来到一扇密码门前，先不去管它，继续前行，又会来到一个限时爆炸房间，只要先移动中间的架子，在移动右上方的架子，最后移动挡住门的架子，即可通过。

⑤来到满是破旧模特的房间内，房间内的照明灯只能打开一盏，不断尝试后，可以发现数字"206"，回到刚才的密码门处输入，可以拿到袋子 2（BAG OF PUZZLE PIECES – 2 OF 2），之后就一直原路返回到之前满是电视机的房间内。

⑥在如图所示位置，破坏墙上的裂缝后进入，里面有剪刀和制作地雷的工具。

⑦返回满是电视机的房间后，桌子上有一块拼图，按照下图完成后，即可通过。

⑧解救 Oswald：要求玩家在 4 分钟内解除 3 个配电箱机关，这 3 个配电箱谜题都是随机的，所以要通过这里就得靠玩家自己了，完成后本关结束。

第五关（台灯、剪刀、拖把柄、钢管、假肢、燃烧瓶、手术刀、剪刀）

①来到密码门处，在右侧的房间内通过切换幻灯片的方式获得密码"628"。

②来到本关第一个限时爆炸房间，玩家需要解开左右两侧的配电箱机关才能通过，先在右侧房间的柜子中找到连接器（Coupler），再解开配电箱机关，左侧的配电箱机关需要先将阀门关上才能靠近，同样是先在柜子中找到连接器（Coupler）再解开配电箱机关后，即可通过。

③来到本关第二个限时爆炸房间，难度比第一个高了不少，右侧有 2 个配电箱机关，左侧有 1 个。同样先去右侧房间，右侧的房间内有毒气，要关闭毒气需要先撬开一扇锁着的门，再解开一个蒸汽管道机关，对配电箱机关有心得的玩家可以无视毒气直接去解开配电箱机关，开门后门内还有一个大号的配电箱等着玩家。左侧的配电箱机关有两条路可以走，一条是按下开关直接进去，但是有敌人守卫着；另一条则是破坏墙壁的裂缝，从裂缝中进去后有几个巨型刀片机关，这里笔者选择了第一条路，守卫的敌人可以直接无视，进去找到连接器（Coupler）后直接解开配电箱机关后，即可通过。

④在解救 Obi 前的门是上锁的，调查一旁的燃烧炉即可得到钥匙。

⑤解救 Obi：要求玩家在 Obi 被烤熟之前连续解开 3 个蒸汽管道机关，喜欢挑战的玩家可以自己尝试下。由于这几道齿轮谜题并不是随机的，所以笔者在这里放出正确解法，方便广大玩家，完成后本关结束。

第六关（针筒、桌腿等）

①整个第六关其实完全不用打，一开始来到一扇密码门前，之后的流程就是为了获得密码来打开这扇门，笔者在这里直接公布密码"831"，玩家输入后便可直接去解救 Jeff。

②解救 Jeff：一共有 4×4，16 台电视机，每台电视机都有一个图案，找到 2 个配对的图案即算完成一组，玩家要将所有电视机上的图案都配对后才能解开机关，完成后本关结束。建议玩家在纸上或电脑上同样画一个 4×4 的表格，每看到一个图案就在表格内的相应位置记录下来，直至发现 2 个配对的图案。这里列出所有图案的配对：照相机 – 胶卷，磁带 – 录音机，药瓶 – 药片，榔头 – 钉子，3 块拼图 –1 块拼图，心电图 – 心脏，手枪子弹 – 弹壳，锯子 – 断脚。

第七关

①在这一关中，Pighead 会向玩家发起直接进攻，在碰到他后用拳头连续攻击即可将其活活屈死。如果被 Pighead 抓住的话，要同时快速旋转左右摇杆，当屏幕中间出现 R2 字样时，立刻按下，即可挣脱。打倒猪头男后，调查尸体，可以得到钥匙。

②之后的流程中有好几个限时机关，这里只要求玩家一路通过，并没有解谜部分。

③在拿到打开自由之门和真实之门的钥匙后，会来到一个限时爆炸的房间，房间内还有毒气，玩家先要到右侧房间内解开管道连接机关，这样即可关闭毒气，接下来再解开一个大号的配电箱机关即可通过。

④当玩家来到自由之门和真实之门前，建议先选择自由之门直接通关，在获得奖杯后读取记录点 7–13，再选择真实之门，选择真实之门后还会有一小段流程，完成后即可通关。

mini 忍 ninjas

小小忍者，可爱乱斗，地藏之旅，白金到手

《迷你忍者》是Eidos于2009年9月推出的一款风格清新，颠覆了传统忍者题材游戏印象的作品。游戏中无论我方六名忍者还是敌人，无不憨态可掬，虽然凌厉的忍法激烈的交战一样不缺，但一改过去忍者游戏的肃杀或血腥，从头至尾到处有着让玩家会心一笑的地方。尤其值得一提的是本作的美术和音乐风格表现出了在绝大多数西方作品中难得一见的纯正东方品味，水墨画一般的画风，以尺八萧笛太鼓为主的配乐都衬托出了浓厚的东方古韵。因此笔者在攻略这个游戏的白金时，从来不接触游戏的妻子也在边上看了很久，还见猎心喜地抢过手柄尝试着操作了一会儿。



文 silence　编 胜负师　美编 木仙

迷你忍者	Eidos	动作
PS3 MINI NINJAS		未定
2009年9月8日	1人	59.99美元
对应玩家年龄：全年龄		

奖杯总数	36	铜杯	21	银杯	9	金杯	5	白金	1	奖杯难度	C

[小忍者心法]

奖杯方面，本作的奖杯设置要较为合理，绝大部分奖杯在一遍的自然流程里都可获得，为数不多的技术累计除了100次暗杀以外其他基本都可以在一周目自然完成。相对而言，收集地藏的奖杯会吓退部分玩家，因为每一关的场景都较庞大，而起码有三分之一到一半的地藏位置略微隐蔽，只要能攻克这个奖杯，那么这个游戏的白金就唾手可得了。限于条件，无法标注到地藏所在的地图上，只好通过地点描述来提供一个参考，祝您顺利完成。

Platinum（白金）

取得条件：获得除此之外的其他奖杯

Off You Go（铜杯）

取得条件：完成训练关卡

奖杯说明：到道场完成师傅的教学任务即可获得这个奖杯。由于这款游戏的难度较低，所以完全没有必要进行多周游戏，进剧情后直接选择"HARD"难度即可，在傻不拉几的敌人面前，你不会觉得三个难度有什么区别。

Found Futo（铜杯）

取得条件：找到并救出同伴Futo

奖杯说明：剧情限定必须完成的任务，不会错过。找到Futo后记得每一关都至少用一次他。

Found Suzume（铜杯）

取得条件：找到并救出同伴Suzume

奖杯说明：剧情限定必须完成的任务，不会错过。游戏初期被较多敌人围攻或者面对很多枪兵的时候，用她的特殊技吹笛使敌人跳舞较为有用，而且这还相关一个技术奖杯。

Found Shun（铜杯）

取得条件：找到并救出同伴Shun

奖杯说明：剧情限定必须完成的任务，不会错过。同样，救出他以后，多多使用他的弓箭来击破敌人，有相关奖杯。另外，在最后一关楼阁上面对隔着火海的法师和弓箭手，用Shun的远程攻击也更为有效。

Found Kunoichi（铜杯）

取得条件：找到并救出同伴Kunoichi

奖杯说明：剧情限定必须完成的任务，不会错过。多用她来消灭枪兵，以解除另一个奖杯。

Found Tora（铜杯）

取得条件：找到并救出同伴Tora

奖杯说明：剧情限定必须完成的任务，不会错过，他的技能奖杯稍为特殊，可以看后面的说明。

Off the Richter Scale（铜杯）

取得条件：打败BOSS角色Lumbering Fool

奖杯说明：这个游戏的敌人比较的傻，而BOSS更是傻中之傻，几乎没有任何正面对峙的场景，所有击败BOSS的方法都是利用他们自己的愚蠢。躲在柱子后，等他刀砍到柱子拔不出来以后跳上刀发动QTE，重复三次即可击败他。

Smell You Later（铜杯）

取得条件：打败BOSS角色Windy Pants

奖杯说明：这个BOSS让我笑得前仰后合，从来没见过哪个游戏中将放屁作为武器，而且放的这么有气势的。击败他的方法也很滑稽，在他放出浓度极高的一团"绿烟屁"后，小心躲避并靠近他发动QTE，让他的屁熏到自己。"散弹屁"左右跑动躲避，后期气势十足的"原子屁"跳跃躲开即可。

Tree Hugger（铜杯）

取得条件：摇晃十五棵树

奖杯说明：不必刻意完成，体力不多的时候去摇树上的果子来吃就可以了。需要注意的是不要去碰有蜂窝的树。

Avalanche（铜杯）

取得条件：以雪球打倒一个敌人

奖杯说明：这个奖杯略微麻烦，如果不知道方法可能会被困。在"Snowy Canyon"这一关有快速滑雪的样式，在进入第一个记录点后画面提示你如何跳跃，从跳台跳到对面有敌人的雪地上后，可以故意被树撞到，这时会让你连打×键，连打得稍微慢一些但不要停下，这样你就会变成一个雪球，只要在雪球状态下撞中一个敌人后就可以解除这个奖杯。

Smooth Sailing（铜杯）

取得条件：无伤通过Great River Canyon

奖杯说明：Great River Canyon 这一关后半段是急速漂流的关卡，共分为两段，只要确保自己没有与岩石相撞就可以获得这个奖杯。两段漂流中间有一个记录点，如果第一部分完美完成，可以上岸记录一下，不会影响奖杯的获得。无伤通过并不难，关键是看准提前量，不要到岩石前再调整方向，先尝试一两次后对岩石的位置做到心里有数，然后往激流空隙提前打准方向即可。

Bow Before Me（铜杯）

取得条件：用弓箭击破50个敌人

奖杯说明：救出Shun后多用他的远程弓箭攻击来打倒敌人，累计满50个即可。

Eat My Dust（铜杯）

取得条件：以Tora的冲刺达到最远距离

奖杯说明：这个奖杯也有可能对玩家造成部分理解的困难，首先最好在游戏后期来完成，这样气槽可以长些，保证气槽全满的状态下，按住△发动Tora的特殊技快速冲刺，过程中不要因为撞上任何一个建筑物而停下，达到最远距离。此外，在这过程中，最好能够锁定一到两个敌人，冲刺途中撞倒或撞死一两个敌人，那么这个奖杯就必定可以解除了。

Pied Piper（铜杯）

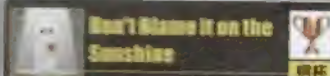
取得条件：让50个敌人翩翩起舞

奖杯说明：应该是五个同伴中最早解开的一个技能奖杯，Suzume的特殊技是以吹笛的方式让敌人致晕，此时敌人就会出现起舞的状态，虽然称不上有什么射程，但只要在技能范围内的敌人都会跳舞，所以用不了多少次就能解开这个奖杯。

Poker（银杯）

取得条件：用长枪来击破25个枪兵

奖杯说明：救出女忍Kunoichi后，凡是[illegible]枪兵都交给她对付就可以了。

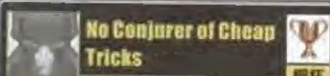


Don't Blame It on the Sunshine

铜杯

取得条件： 将光明带给所有鬼魂

奖杯说明： 在"Haunted Forest"这一关中，用新习得的忍法日照之术来超度所有的鬼魂。

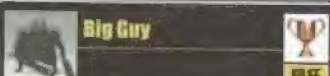


No Conjurer of Cheap Tricks

铜杯

取得条件： 使用忍法来获得1500点经验点

奖杯说明： 积极使用忍法，到不了游戏中局就可以解除这个奖杯。

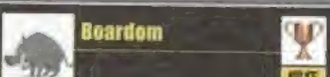


Big Guy

铜杯

取得条件： 击败一个大家伙

奖杯说明： 用Futo来打倒一个大个子武士即可。

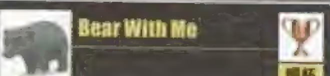


Boardom

铜杯

取得条件： 用野猪来打倒十个敌人

奖杯说明： 用Hiro的忍法附身之术来控制野猪顶死十个敌人。

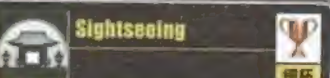


Bear With Me

铜杯

取得条件： 用狗熊来打倒十个敌人

奖杯说明： 用Hiro的忍法附身之术来控制狗熊拍死十个敌人。

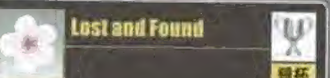


Sightseeing

铜杯

取得条件： 参拜所有的神社

奖杯说明： 游戏中共有六个神社，虽然部分神社的位置较为隐蔽，但有的和天狗任务有关，有的剧情规定要到访，而且神社前的路一般都有经典型的路灯来指示，所以寻找起来并不困难。所有有神社的关卡分别是Leaving Home、A Distress Signal、Grassy Hills、Flooded Valley、Winter Range、Volcano's Shadow。

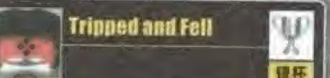


Lost and Found

银杯

取得条件： 找到并救出全部五个同伴

奖杯说明： 不会错过的奖杯。



Tripped and Fell

银杯

取得条件： 打败BOSS角色Timid Swimmer

奖杯说明： 冲上墙边的楼梯，在红色柱子（会被傻瓜BOSS自己砍断）处发动QTE三次即可。

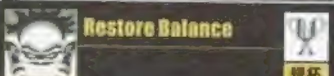


Crash Landing

银杯

取得条件： 打败BOSS角色Screeching Owl

奖杯说明： BOSS们一个比一个傻，要打败这个"鸟人"，你要做的就是在屋顶绕圈，他空中飞的时候一旦找不到你就会降落到屋脊上四处张望，这时从背后靠近发动三次QTE轻松解决。

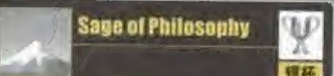


Restore Balance

银杯

取得条件： 打败最终BOSS Evil Samurai Warlord

奖杯说明： 与他交战之前最好习得最后的忍法陨石风暴术，不然会比较费劲。他会不断召唤部下，因此虽然陨石风暴比较耗费气槽，但不用担心气不够用的情况。除了Hiro的攻击性忍法，其他攻击手段是对他无效的。打掉他一半血之后，他会在空中放出冰或雷的范围攻击，最高难度下杀伤力较为可观，所以也最好能准备三到四个回复剂。



Sage of Philosophy

银杯

取得条件： 达到最高等级

奖杯说明： 在游戏中积极杀敌，在达到最高等级15级后即可获得此奖杯。

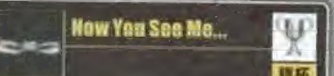


Stop! Futo Time!

铜杯

取得条件： 在所有关卡中使用过Futo

奖杯说明： 当然，所有的BOSS战由于限定Hiro一人，是不计在这个条件之内的。只要记住在每一关第一次遇到敌人后都调出Futo来至少击倒一个敌人，那么进入最后一关使用过他以后即会跳出这个奖杯。

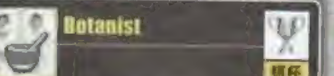


Now You See Me...

银杯

取得条件： 暗杀100个敌人

奖杯说明： 这是惟一一个可能在通过关之前还没有完成的奖杯，由于每暗杀一个敌人都会促发警报，而把尾随过来的敌人摆脱掉又需要相当的距离，所以不必强求一定要在一周目完成。通关之后可以选择Leaving Home这一关来刷，剩一个敌人后游过河他们就会立刻停止追踪，张望片刻后回到原地，此时再游过去，尾随刺杀即可。如果岸边的敌人都杀完了，在山道中巡逻的敌人促发警报后只要逃跑过程中有能遮蔽他们视线的拐角，拐过之后在草丛里埋伏（会出现隐藏图标），他们就会立即原地呆呆站着四处张望，而善加利用Hiro藏身在灌木丛中的"Snake忍法"也能非常方便地靠近他们，有时更可以做到一次暗杀两到三名敌人。



Botanist

银杯

取得条件： 找到所有原材料

奖杯说明： 只要注意收集素材，随着剧情的进程自然可以获得，打开菜单也可以观察到当前的收集状况，因为寻找地藏的需要，几乎每一关每个角落和岔路都要走到的，所以这个奖杯很难错过。





Tengu Friend

银杯

取得条件： 完成所有天狗任务

奖杯说明： 游戏中共有六个天狗会交给你任务，完成后再与他们对话一次即可，其中有几个是要求你去寻找某种素材，如果身上正好有，直接再次对话就可以完成。而每次完成任务他们都会给你奖励，天狗任务所在的关卡有Leaving Home（两个）、Haunted Forest、Flooded Valley、Winter Range。

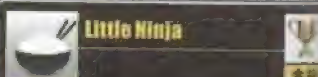


Animal Friend

金杯

取得条件： 救出每一个被关的动物

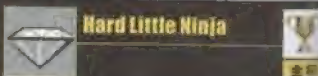
奖杯说明： 与地藏相比，动物笼子的位置要明显得多，一般都是在敌人的周围。有城堡的几关注意一下亮着灯的门靠近后都是可以打开的，有些动物会藏在这里。最后一关的着火天守阁里，有一个动物会在右边房间的两个火堆中间，不要漏掉。此外，如果新开始或重复玩一个关卡，素材和动物解救的数据是会归零的，所以在完成每一关之前的结算画面里一定要确认自己已经救出这关所有的动物，如果还没有完成就选择继续在这关探索而千万不要选继续流程。



Little Ninja

金杯

取得条件： 以EASY或者medium难度完成游戏

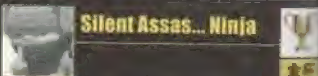


Hard Little Ninja

金杯

取得条件： 以HARD难度完成游戏

奖杯说明： 由于根本不会觉得难度带来麻烦，所以一开始就可以选HARD难度。

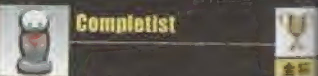


Silent Assas... Ninja

金杯

取得条件： 不被发现通过任意一关

奖杯说明： 这个奖杯可以到Great River Canyon这一关来完成。开始流程后看到河流就跳下去，一直游水到瀑布中间的料石上岸，通过隐藏道路（同时也可以找到一个忍法卷轴）到桥的另一面，经过桥边的时候注意不要被发现，在草丛中潜行或者用藏身在灌木丛中的那个忍法来通过，一旦到达另一侧后继续跳下大河完成两段游流后就能漂亮地隐蔽过关了。



Completist

金杯

取得条件： 找到所有100个地藏

奖杯说明： 这个奖杯的存在使这个游戏未能挤入"奖杯超神作"的行列，有点耐心参考下面的文字描述来慢慢查找吧。

[全地藏位置提示]

Ninja Mountain （6 个）

1. 沿着溪流一直往左，沿山脉边际走到一条长满草的道路中。

2. 到达道场后，在道场后隔着溪流的小斜坡上。

3. 第一次使用蹬墙跳，左边石头的背后。

4. 第一次到达神社，沿着左边的路，一直到两棵树旁。

5. 到达需要平衡的绳梯时，将视角调向下方，地藏就在下面的草地里。

6. 当离开忍者村走向山路，会看到较长的木桥。走到沿着边上的路末端下到水边，左边会有一个壁龛，地藏就在那里。

Leaving Home （8 个）

7. 进入村庄后天狗边上有个带梯子的小屋，跳进去就是地藏。

8. 村庄后有条较长的道路，大约一半的位置就在道边。

9. 第一次救出并附身于狗熊之后，沿着它们朝着的方向往竹林里走会发现一条较隐蔽的狭道，穿进去后会发现地藏和一个素材。

10. 这个很容易错过，习得火球术之后，到祭坛后的瀑布上，在中间的水潭边上找到，如果你不知道的话可能不会往那里去寻找的。沿着瀑布下降后即是Suzume的地方。

11. 这个也较隐蔽，走上通往森林的道路，到达天狗处从房子左边绕到后面边的草丛里。

12. 在离开神社后，走下阶梯并进入山中跳开岩石动画，在发现第二个地藏（ornado）的区域，在找带炼卷轴的花……

13. 从上一个位置继续划船到达大的……在第一处着陆点用蹬墙跳到达上……地藏在一个蘑菇(stone ceo)上……过去。

[illegible]水中直行，会看到一块有青蛙的小平地，那里就[illegible]一个人参可以捡取。

[illegible] Castle（8 个）

[illegible]开始后往左进入一个大区域，对着城堡角落的方[illegible]岩石前很多树根围绕着地藏。

[illegible]城堡的主路有一个洼陷的区域，在道路边上路灯[illegible]块岩石中。

[illegible]后右转，在关着的狐狸笼子对面。

[illegible]大个子武士后到达下一地区的记录点，走上左侧[illegible]台阶下左边墙根找到。

[illegible]至下一院落，在中间道路右边屋子的中央凹处。

[illegible]到达下一个院子后，右边关着动物房子台阶下[illegible]。

[illegible]灯绳在下一院落射箭场边的台阶下。

[illegible]一个院子，射箭场对着的右侧道路一直前行（有[illegible]武士），到底后右拐角落里。

[illegible] River Canyon（6 个）

[illegible]一开始沿主路前行，看到瀑布后在路左侧的灌[illegible]。

[illegible]河中，在大瀑布右边长有苔藓的路上发现隐藏通[illegible]找到地藏。这条路也是寻找忍法卷轴和完成[illegible]通过此关的道路。

[illegible]道路到瀑布中央跳过一堆岩石取得忍法[illegible]，左转在瀑布顶端突出的岩石上。

[illegible]到达武士营地，在最靠近河边的帐篷边上。

[illegible]营地穿过大河，对岸几棵果树前。

[illegible]第一阶段完成后上岸，走过独木桥，在获得忍法[illegible]道路前行。

[illegible] Signal（3 个）

[illegible]上岸后左边道路一间茅屋的后面坛子边。

[illegible] Shun 后，走到锁着的门前有一道暗流，跳下后即[illegible]一块岩石上找到地藏。

[illegible]下大湖，划船向右边，在一个能采集到竹子素材的[illegible]上岸，前行一段后找到地藏。

[illegible] Forest（5 个）

[illegible]到第一个岔道右行第四棵树下即是地藏。

[illegible]遇到天狗后，往北走有两条道路。一条朝着山，一条[illegible]直行后不远道边一棵树旁。

[illegible]到达武士围攻村庄前的河滩（有一个记录点）往和[illegible]过去，上岸后一棵树和两棵灌木旁。

[illegible]入鬼魂区域墓碑森林前，路牌对着的道边三块岩石[illegible]。

[illegible]森林取得忍法花學子的背后。

[illegible] Castle（8 个）

[illegible]大路往右边，一直走到一道锁住的门旁边。

[illegible]开始地点左行，会发现用来潜入城堡的河流暗道，[illegible]可以看到。

[illegible]道尽头蹬墙跳上到地面后，在废弃的庭院中的[illegible]。

[illegible]二个院子继续往右行的山道上，一群武士围住笼子[illegible]内。

[illegible]上一处沿着灯绳到房顶，跳到山崖壁上，一直靠着[illegible]。

[illegible]堡内第二重院落，在靠左边墙壁有一个口子可以[illegible]着外墙的墙根可以发现地藏。

[illegible]院落最高处的　望台中央。

[illegible]高处，进入正门前沿着外墙的山壁一直走到一[illegible]。

[illegible] Hills（8 个）

[illegible]中间侧路闪动着磷火的石阶上，在找到忍法卷轴[illegible]。

[illegible]敌兵营地的台阶下。

47. 出山洞后，左边的屋子里

48. 走上正路后，会看见一些被关着的动物。救出他们后继续往北在路右侧找到。

49. 救出 Tora 后过桥一直走，在神社入口鸟居边的山崖上。也可以在到达救 Tora 场景前的岔道往右走找到这里。

50. 正门右边山道高台的草地，草莓树旁。

51. 强制战斗场景中间。

52. 救出 Tora 的阵地左方穿过小溪，二级台阶上有磷火指示的位置，继续前行。在找到忍法卷轴的路上。

Flooded Valley（3 个）

53. 和天狗对话后，往左边走。在梯田下段被水淹没的房子中。

54. 水道右侧划船一直往里，到神社左侧，在水中间的圆石上。

55. 吊起大鱼后，紧跟着他冲入有激流的门后，大鱼离去后在中间找到一间被水淹没的房间，可从天窗进去后发现。

Water Castle（6 个）

56. 沿水路进城墙，干掉法师后右边房子的左侧。

57. 进入铁门后开始有敌方的忍者出现，左上方关着熊猫的笼子后的小庭院里。

58. 进水城后，在垛口干掉弓箭手，沿灯绳往回走，另一处高台上的敌人后。也可以从城墙的凹口处用蹬墙跳到达。

59. 水路第二个城堡，挂着灯笼门右边，两个空笼子边上。

60. 沿水路进城，第二个往右上方的阶梯的边上。

61. 带水的阶梯旁第一个记录点，从记录点上跳到两堵矮墙的中间。

Winter Range（8 个）

62. 开始不远，第一个交叉道往右边，遇见天狗附近的道边。

63. 第一个战斗场景往左边台阶上行，爬上平台。再往前行可找到冰风暴忍法。

64. 救出女忍的营地左边，沿着石台爬上。

65. 通过长桥进入雪地，左手三个笼子的对面。

66. 看到指路碑（old mation）前行几步，爬上高处即是。

67. 打败两个大个子武士并开门后，先往右行，拐角处可找到。

68. 进入忘却洞窟后，第二个岔道往左行在找到忍法原料花的左边小石室中。

69. 终点前往右看，左上方有路。

Snow Castle（7 个）

70. 第一场战斗后，一排巡逻兵的边上。

71. 第一个存盘点桥边草莓树旁。

72. 绕过铁门进入院子，到最后一个亮灯房间边上，有着三个笼子的小院子里。

73. 下一个记录点，院子里沿着右边往上行，干掉两个弓箭手后在墙边找到。

74. 迎战两个敌方忍者的室内场景，正前方最深处可以破坏的纸门内。

75. 摧毁两个箭塔，在右边箭塔的前方。

76. 最后一个封闭的强制战斗场景，左边弓箭手的边上。

Snowy Canyon（2 个）

77. 行走开始后往右行，不能进入的门边，折断的树后。

78. 正路道路的左边，也是一棵折断的树旁。

Volcano's Shadow（6 个）

79. 在营地和天狗对话后，记录点往左边走，在道路的左侧。

80. 第二个记录点道边，有敌方忍者出现的神社鸟居的场景。

81. 在一个与法师交战的场景，右边有台阶，左边的一堆灌木之后。

82. 神社左边道路的尽头，在瀑布的顶端。

83. 进入 silent wood 交战场景的道边，一棵树旁。

84. 有红衣大个子武士的院子中的台阶下。

The Big Jump（3 个）

85. 开始道边的角落里

86. 进入城堡中交战，在最上方有三棵树包围起来的空地中间。

87. 交战场景后，终点前的路边上。

Final Approach（5 个）

88. 开始场景熔岩边上的灌木前。

89. 到达第一个记录点，左边一棵草莓树旁。

90. 进门前左拐，熔岩前。

91. 到下一个有法师和大个子武士的战斗场景，第二个房间三个敌兵之后。

92. 离开房间后，在冰瀑布处用蹬墙跳到达顶端。

Living Castle（8 个）

93. 爬上二层后消灭两个枪兵，在左边的角落里。

94. 攀爬结束后，在角落里的木板上，那里有两个可打碎的罐子。

95. 第一个记录点上行，火海之上断开的房梁上。

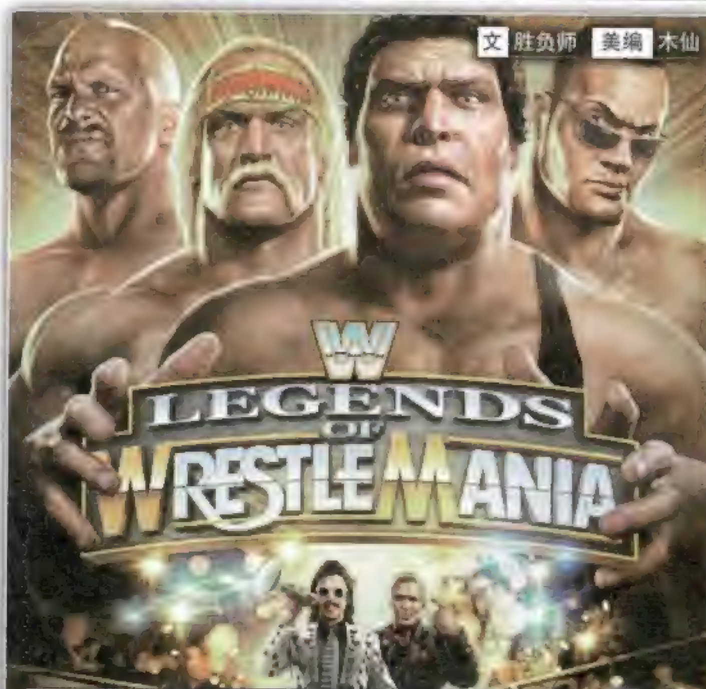
96. 与敌人交战的道场门前，沿着斜靠着房梁的木头走到夹层中，绕一圈可发现。

97. 经过道场后来到上一层房间，在可以打破的纸门后的墙边。

98. 击败一大堆敌人以及敌方忍者之后，在上层有发射火箭的箭手，左边关着动物的笼子旁。

99. 到处是火的楼层，在法师前面的屋子里。

100. 进入最后决战大门之前，记得往左边找到最后的地藏。



回顾与创造 摔角世界的传奇

狂热摔角传奇	THQ	体育
Legends of Wrestlemania		美版
2009年3月24日	1~6人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄 13岁以上

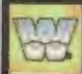
PS3

奖杯总数	20	铜杯	2	银杯	10	金杯	7	白金	1	奖杯难度	D

在北美非常火爆的摔角游戏，在国内因为文化的差异，所以和棒球、冰球、橄榄球等体育游戏一样，不受关注。当然，对于奖杯迷来说，游戏是没有冷门热门之分的，接受面可以很宽广。如果你是一个博爱的奖杯迷，那么这款老游戏《狂热摔角传奇》就非常值得推荐，游戏里的摔角手都是 WWE 里的传奇人物，有不少一般人也很熟悉的面孔。游戏本身当然很火爆很爷们儿，上手简单，打着痛快，奖杯设计的简单程度却很让人意外。摔角迷可以在并不漫长的游戏时间里，回顾一些经典比赛，而非摔角迷可以多一种不同的游戏体验，何乐而不为呢？

[成为传奇]

要快速取得本作的白金，在游戏一开始调将难度调成 EASY，这不影响任何奖杯的取得。另外，推荐按以下的游戏顺序进行各模式：先是打几场单人的表演赛（Exhibition Match），尽快上手，并适应一下系统。表演赛理论上说最少只需打两场，第一场选定角色后选一个经理人，并在一场比赛中完成使用 5 次返技，在四个角落各用一次"潜水攻击"，用含 QTE 的招式赢得比赛，可以一口气拿四个奖杯；还有一场只用投技并获胜，又能拿一个杯。之后打一场组队战，需要以双人技获胜。赢一场 30 人的 Royal Rumble 比赛的奖杯不要硬来，注意奖杯说明中的取巧法。另外两个含奖杯的大模式一般来说先攻克 WrestleMania Tour 模式全奖牌的难点，在过程中可以对游戏系统有一个全面的了解，同时只要参看奖牌条件的中文说明和达成方法，方向会很明确，全奖牌其实并不难。最后的 Legend Killer，打之前要先创建一个自定义角色，每打过一组对手就给角色加能力，全部通过只是会花一点时间，没有任何难度。在有攻略指导的情况下，整个白金的过程，可以控制在 8 小时以内。



Platinum



取得条件： 取得除此之外的所有奖杯



Manager



取得条件： 使用一个经理人赢得一场表演赛

奖杯说明： 在Exhibition Match模式中选择一名摔角手，同时选择一名经理人进入比赛。注意，玩家并不能控制经理人，但只要把对手打到我方角落，经理人就会对对手进行干扰，或直接耍些阴招。只要取得比赛的胜利，就能解锁这个奖杯。

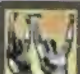


Chain Struggle



取得条件： 使用含QTE的招式赢得一场比赛

奖杯说明： 游戏中有很多招式都含有QTE，最直接的方法是在气槽蓄至3级后，接近对手按□+×键发动超必杀技，只要按对QTE，一般来说对手的体力就会被打空，然后按○键压住对手，读秒取得胜利的话，就OK了。



Tag Chain Struggle



取得条件： 使用双人技赢得一场比赛

奖杯说明： 进入Exhibition Tag Match打二对二的组队战，战术方法和上一个奖杯差不多，就是积攒气槽至3级，使用双人超必杀技，把对手的体力打空后压住对手，读秒取胜。但是对手的队友可能会上擂台干扰，如果一次不成功，可能需要多试两次，尽量把对手打到我方一角，这样便于夹击。

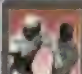


Grapplemania



取得条件： 只使用摔投技赢得一场比赛

奖杯说明： 摔投技是指以×键发动的招式，整场比赛都用×键进攻，把对手体力打空，将其推倒后按○键压住对手，读秒取胜即可。



Technician

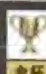


取得条件： 在一场比赛中成功使用5次返技并取胜

奖杯说明： 返技是在对手攻击到达瞬间，方向拉后+△键，时机不太容易掌握，可连按碰运气，在达成5次之后再发动反击，赢得比赛。



Royal Rumble Winner



取得条件： 赢一场30人的Royal Rumble比赛

奖杯说明： Royal Rumble是大混战，可选10人、20人和30人，一开始擂台上只有两个人，每隔半分钟会再上一个，被打下擂台的人就算输了。正常打的话，想要最后站在擂台上还是非常困难的，不过玩家可以在比赛前设定自己是第30个出场的选手，这样一来，难度会大大下降。当然，在轮到自己上场时，台上应该还有三四个对手，自己尽量站在场地中央，一对一时也要多加注意，不要功亏一篑了。

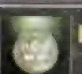


Dive Attack



取得条件： 分别在擂台的四个角落成功发动一次"潜水攻击"

奖杯说明： 潜水攻击的发动方法是在擂头角落连点两下○键爬到杆子上，然后按□键飞扑下来。在四个角落分别用一次就行了，但注意一定要击中对手，可以在对手倒地后再使用，增加命中率。



First Medal



取得条件： 在巡回赛模式获得第一枚奖牌

奖杯说明： 在WrestleMania Tour模式的比赛中，完成一些特定的要求和动作，就能取得点数，点数达到一定标准就能在比赛完成后取得奖牌。



Medal Collector



取得条件： 在巡回赛模式取得所有奖牌

奖杯说明： 本作中难度最大的一个奖杯，主要的难度在于对条件的理解上，如果你不是一个摔角迷，那么有些术语只能靠猜。好在大部分比赛并不需要完成所有条件，只要取得的点数达到奖牌级别即可。巡回模式的条件和完成方法详见后文。



WrestleMania Tour



取得条件： 完成巡回赛模式中所有Relive的比赛

奖杯说明： 巡回赛中还有三个模式的比赛，Relive是其中奖牌难度最大、条件最复杂的比赛，但如果只是要完成比赛，那实在是太轻松了。



Memory Serves Me Well



取得条件： 中途不暂停地完成Relive的任意一场比赛



New Legend



取得条件： 在Legend Killer模式中使用一个自定义角色打败一组10个对手

奖杯说明： Legend Killer模式类似于单机模式，一排7个雕像，第4个和第7个不是战斗，其他5个相当于关卡，每组10个对手，最后一组是38个对手，打过第一组就能取得这个奖杯。



Legend Killer



取得条件： 在Legend Killer模式中取得一个奖牌

奖杯说明： 不失败打过一组对手就能取得一个奖牌。



True Legend Killer
金杯

条件：在Legend Killer模式中取得……奖牌

……说明：EASY难度下的对手就像沙……要打过各组对手还是非常容易……是有点儿费时，特别是最后的38……因此战斗效率比较重要。这里推……主是打两拳，不按方向用投技绕……后，之后打四拳用投技，反复……气槽就会升到2级。之后连打四……投技发动QTE，这次再成功的……就差不多有3级了，对手起身后……拳，发动超必杀技把对手的体力……再压上去读秒，如果赢的话，那……一分钟。读秒时对手可能会挣……打脚踢把对手体力打空，再压上……一般再顽强的对手也只能撑三……熟练掌握这种打法，38连战用时不……50分钟。

Invincible Created Legend
银杯

……条件：自定义角色的能力全满

……说明：选择Legend Killer模式的第……就会进入自定义角色的能力……画面。能力经验值通过打比赛就能……把Legend Killer模式打完肯定可……按照上面的速杀法，一场比赛……70至90点经验值。

Super Fast Legend Killer
金杯

取得条件：在30分钟之内打败一组Legend Killer模式的对手

奖杯说明：用刚才提到的速杀法，打败一组10人，用时在15分钟左右，半小时绰绰有余。

King Of Kings
金杯

取得条件：在Legend Killer模式中打败“玩家最爱”选手组

奖杯说明：“玩家最爱”选手组是全名星组，就是第5座雕像，一开始无法选择，可在巡回赛模式全奖牌收集之后再来挑战，难度依然比较低。

You're #1
金杯

取得条件：让自定义角色达到排行榜的首位

奖杯说明：在完成Legend Killer模式的过程中可自然取得。

Created A Legend
铜杯

取得条件：创造一个自定义角色

奖杯说明：在Create A Legend模式中建一个自定义角色就行了，图方便的话可以全用默认设置。

[巡回赛模式全奖牌指南]

★ RELIVE

这个模式的奖牌要求不太直观，有些WWE里的术语可能较难理解，好在大部分战斗关……完成所有的条件，以下除了最后一战，并不是给出所有的条件翻译，而是推荐一个完成……以取得奖牌的战斗方案，这样就不必在一些比较麻烦的条件上费时费力了。

第一战（总共60点，奖牌需要50点）

完成比赛一开始的QTE（10点）；方向拉后＋×键，让对手撞到铁笼上（20点）；削……手体力后把对手打翻在地，在铁笼边按○键逃出笼子（20点）。注意，按键连打时4……的效率更高，可以把左手移至按键处，双手分管4个键。

第二战（总共100点，奖牌需要60点）

完成比赛一开始的QTE（20点）；方向拉后＋×键，并完成QTE（20点）；或者方向……＋按住×键，把对手推至角落，按×键后在适当时间按任意键（20点）；最后在气槽……级时按住×键，完成最后一击（20点）。

第三战（总共130点，奖牌需要100点）

……比赛一开始的……中获胜，需要4键快速连打（20点）；在气槽2级时使用按住×键的大投技（10点），之后按△＋○键挑衅（20点），此时气槽涨至3级，再用一次大投技（10点），把对手打翻后发动潜水攻击，需要命中两次（10点）；使用超必杀技，被获胜（10点＋20点）。

第四战（总共135点，奖牌需要105点）

完成比赛一开始的QTE（20点）；不受伤，连续命中对手5次（20点＋5点）；方向拉后＋×键，完成QTE（10点）；方向拉后＋按住×键，把对手推入角落，之后按×键并完成QTE（10点）；气槽3级时发动超必杀技（20点）；之后按○键，压住对手取得胜利（20点）。

第五战（总共140点，奖牌需要120点）

完成比赛一开始的QTE（20点）；在擂台下入口一侧的阶梯附近按×键，两人一起打入观众区（10点）；回到擂台下方，用4连拳把对手打踉跄，输入方向前＋×键，把对手推到台上，并拿出折椅，用椅子攻击倒地的对手（10点）；用椅子把对手的头打出血（20点）；在对手倒地时，使用潜水攻击（20点）；把对手打到绳子上，按×键后再按△键，或是在对手倒地时走到脚边按×键，用这两种方法累计攻击对手的脚5次（20点）；用方向后＋按住×键把对手推到没有阶梯的角落，然后按×键，会发动剪刀脚的特殊攻击（20点）；使用超必杀技，在4键连打的对决中获胜（20点）。

第六战（总共160点，奖牌需要140点）

比赛一开始率先命中对手（20点）；方向后＋×键把对手推到角落，再接近按×键，重复这一攻击方式3次（20点）；挑衅一次（10点）；用拳头把对手打得靠在绳子上按×键，完成QTE把对下打下台（20点）；在阶梯旁按×键，抓着对手的头撞上去（10点）；回到台上，在气槽2级时，方向后＋×键把对手扔下台，砸中另一个摔角手（20点）；此时会处于入口前的小区域，靠近入口左边的架子鼓处按×键（20点）；在入口通道处按×键回到台下，再回到台上，把对手打翻在地，按○键读秒胜利（20点）。

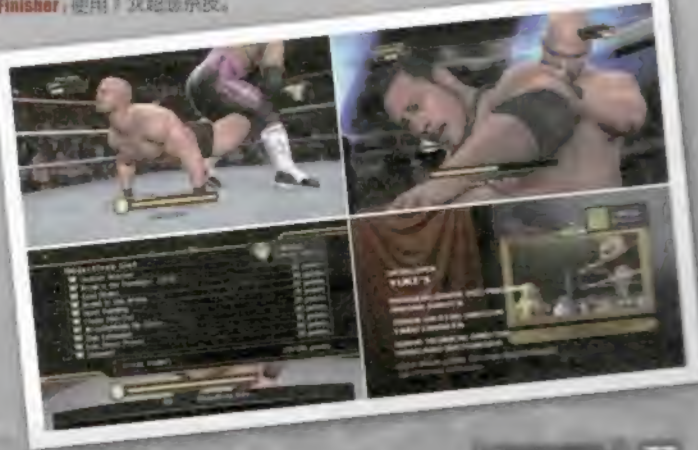
第七战（总共215点，奖牌需要全部取得）

难度最大的一战，有几个条件只有一次机会，要特别小心！一开始的QTE输入成功（20点）；用4连拳把对手打踉跄，然后按×键，QTE故意失败，让对手的气槽升至3级，用返技返掉对手3级时的大投技，一定要注意好时机（10点）；成功使用一次超必杀技（20＋20点）；挑衅一次（10点）；下擂台，在没有人的那张解说员桌子附近按×键，完成两次之后桌子被压垮（20点）；从另一张桌子处连按两下○键拿起水瓶，注意，对手站起来了这个要求就无法达成了（10点）；在台阶旁边按×键（20点）；在场下入口附近的角落按×键，两人打入观众区（20点）；先在入口处按×键，两人移动到入口前的小区域，在灯的旁边按×键，会使用电缆勒住对手（20点）；在入口前WrestleMania的霓虹灯下面按×键（20点）；回到擂台上，完成第二次超必杀技（5点）；按○键压住对手，读秒取胜（20点）。

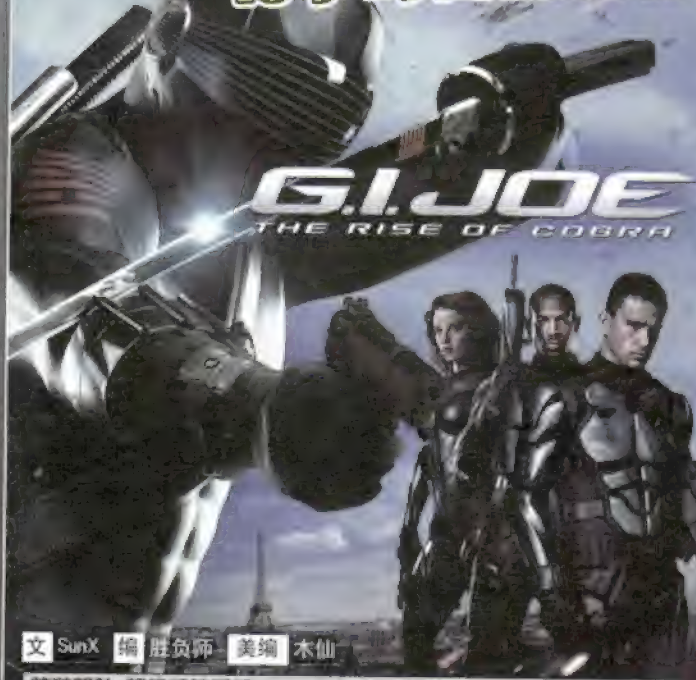
★ REWRITE ★ REDEFINE

这两个模式的奖牌要求要比RELIVE直接得多，没有必要对每场比赛一一说明，以下只列出各种条件的达成方法。

Streong Grapple：按住×键使出大投技。
Reversal：方向拉后＋△键使出返技。
Taunt：在有一定气槽量的情况下按△＋○键使出挑衅。
Finisher：在气槽达到3级时按□＋×键使出超必杀技，而且QTE要成功输入。
Win the match：赢得比赛的胜利。
First Strike：比赛开始时率先给对手造成伤害。
5 Attacks：连续命中对手5次，自己不受伤。
Top Turnbuckle Attack：爬到擂台四角的柱子上发动潜水攻击，需要命中对手。
Busted Open：使对手流血（用攻击头部的投技或超必杀技打击对手数次，用铁梯等道具攻击也可以）。
Start Wibt 5 Attacks：比赛开始时连续命中对手5次，自己不受伤。
3 Streong Grapple：使用三次大投技。
2 Top Turnbuckle Attack：使用两次潜水攻击。
4 Corner Slams：用方向后＋按住×键把对手推到4个角落里各一次。
3 Reversal：成功使用3次返技。
3 Taunts：使用3次挑衅。
2 Finisher：使用2次超必杀技。



拥有原始射击快感的 15小时白金神作



信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

文 SunX 编 胜负师 美编 木仙

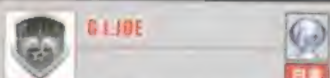
特种部队 眼镜蛇的崛起	EA Games	动作射击
PS3 G.I.Joe The Rise of Cobra		美版
2009年8月4日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄 17岁以上

奖杯总数	44	铜杯	30	银杯	9	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

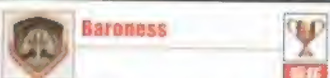
《特种部队》动画片曾经在 90 年代风靡一时，如今借着同名电影的东风也顺势在各个游戏平台上推出了游戏。虽然本作是由电影改编而来，但也不能轻易地就将其归为垃圾游戏，因为本作具有一个非常难得的亮点，那就是可以进行双人合作战斗，也就是那非常经典的 1P 和 2P 设定。作为一款俯视角第三人称清版射击游戏，其难度不是很高，只为带给玩家最原始的射击快感。笔者只所以向奖杯迷们推荐本作，最主要的原因是因为奖杯实在太好拿了！

[特种部队手册]

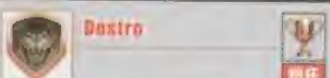
本作共有 44 个奖杯，从奖杯数量和质量上来看还是很不错的。本作没有联机奖杯，所有奖杯都可以在单机中获得，这对于奖杯迷来说是件好事，笔者自己就比较讨厌需要联机刷奖杯的游戏。主要奖杯都可在一周目内获得，剩余几个零星的奖杯需要单独在自由选关模式中来获得。游戏方针就是在开始新游戏之后，在难度选择（Difficulty）中把默认难度（Casual）改成困难难度（Hardcore），并且要保证每一关都要获得最高评价"G.I.JOE"。最高难度的难点在于角色死亡后不可原地复活，这点需要注意一下。另外收集品最好在攻关过程中就顺带完成，因为收集品关系到很多奖杯。笔者最后要提的一点就是，使用亚版机的玩家可能会遇到按键 BUG，具体表现在购买角色时按任何键都没有反应，解决办法就是在购买角色时交替快速按动 × 和○。



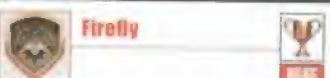
取得条件：取得除此之外的所有奖杯



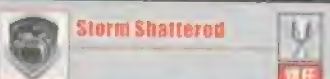
取得条件：击败Baroness（剧情奖杯）



取得条件：击败Destro（剧情奖杯）



取得条件：击败Firefly（剧情奖杯）



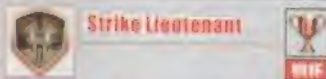
取得条件：在所有3个秘密房间内击败白幽灵（Storm Shadow）

奖杯说明：在游戏中可以3次找到白幽灵并与其战斗，白幽灵会隐藏在3个关卡中的隐藏房间内，玩家只需要多转转就很容易找到他。笔者觉得前两次的藏身地点比较明显，分别在北极圈中的"Dockhouse Six"和沙漠的"Robot"关卡内。最容易遗漏掉最后一次的见面地点，那就是丛林中的"Sludge"关卡内，当剧情发展到打开3个液压开关之后，让"Combat Soldier"类型的角色开启暗色大门，这样就能顺利找到白幽灵。



取得条件：完成所有卫星攻击的迷你任务

奖杯说明：游戏中总共会发生3次卫星攻击的迷你任务，分别在北极圈中的"Cliff's Edge"、沙漠中的"Rise"以及丛林中的"Primal Shrine"关卡内。



取得条件：完成一个卫星攻击的迷你任务

奖杯说明：在任务中会遇到使用卫星攻击眼镜蛇部队的战斗任务，只要顺利完成第一个迷你任务就能获得奖杯。这个奖杯可以说是必拿的，不用担心是否会遗漏，并且战斗难度也极低。



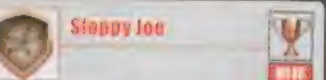
取得条件：收集并使用所有130点战斗点数

奖杯说明：所谓战斗点数就是每完成一关后获得的盾牌数，这些点数可以用来购买已经解锁的角色，当购买完所有的角色后就能开启奖杯。想要获得所有的点数就必须以困难难度（Hardcore）来进行游戏，并且每一关都要获得最高评价。如果以简单难度（Casual）进行游戏，就算过关分数很高，也无法获得最高评价。顺带一提，该奖杯可以和"Hardcore G.I.JOE"奖杯一起入手。



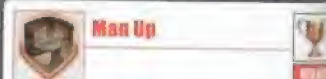
取得条件：以徒手攻击步兵的方式完成任意一关

奖杯说明：从奖杯要求可以看出，战斗时必须以近身格斗的方式杀死地面的步兵，而炮台、电脑、建筑以及坦克都依旧可用枪来对付。笔者推荐北极圈中的"Rocket House"关卡，该关卡流程比较短，只是在关卡最后要挑战男爵夫人。推荐使用角色为蛇眼（Snake Eyes）或白幽灵（Storm Shadow），这两个家伙都是近战高手，用武士刀对付男爵夫人会比较轻松。在挑战过程中要注意一点，那就是不要打爆场景中的油桶，因为油桶爆炸可能会炸死敌人，所以要尽量避免这些可能会影响到奖杯开启的不确定因素。



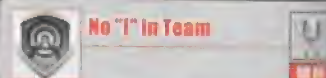
取得条件：在不死1次的前提下完成任意一关，并且在过关后获得最低评价

奖杯说明：本作中有4个过关评价标准，想要获得最低评价（Sloppy JOE）必须要花一点心思。建议在简单难度的关卡中来完成挑战，并且挑选强制战斗内容比较少的关卡，比如沙漠中的"Rise"关卡，在战斗时尽量不杀敌人，而是一路往目的地猛冲，这样就能保证获得最低评价。



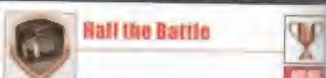
取得条件：在不死1次的前提下完成任意一个丛林（Jungle）或冰冻荒原（Tundra）关卡

奖杯说明：完成丛林（Jungle）或冰冻荒原（Tundra）章节中的任意一关，并且在战斗时不死即可。



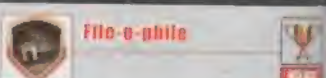
取得条件：在任意一关中以双人合作方式同时歼敌率超过60%

奖杯说明：这个奖杯的达成条件看起来比较难懂，其实还蛮简单的。就是在双人合作关卡内，1P和2P都瞄准并射击过同一个敌人，那么就算两人一起破敌。该奖杯同样可以采用双手柄战术来完成，杀敌的时候要保持均衡性，在简单难度中不要担心角色死亡，只要保证1P和2P同时瞄准并攻击同一个敌人。



取得条件：收集一半的资料卡（File Cards）

奖杯说明：获得资料卡的途径一般分为3种，1.关卡中直接获得；2.打破箱子或其他物体后获得；3.战胜BOSS或过关后自动获得。



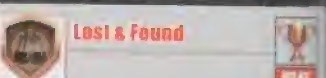
取得条件：收集所有资料卡（File Cards）

奖杯说明：所有资料卡收集地点请看后文的详细攻略。



取得条件：收集所有公文包（Intel Cards）

奖杯说明：公文包的收集地点和资料卡差不多，所有公文包收集地点请看后文的详细攻略。



取得条件：收集所有G.I.JOE角色狗牌

奖杯说明：狗牌属于重要收集品，每收集到1枚狗牌，就能开启1名新角色。另外狗牌还影响到其他奖杯的开启，所以1枚都不能遗漏。

Triplets
铜杯

取得条件：在任意一关中获得所有3种翻倍奖励

奖杯说明：所谓翻倍奖励就是×2、×3和×4道具，只要在任意一关中获得这三种道具就能开启该奖杯。

Arctic Completed
铜杯

取得条件：完成所有北极圈（Arctic）章节

奖杯说明：完成北极圈内的所有关卡（包括奖励关）。

Desert Completed
银杯

取得条件：完成沙漠章节（Desert）内的所有关卡

奖杯说明：完成沙漠章节中的所有关卡（包括奖励关）。

Jungle Completed
银杯

取得条件：完成丛林章节（Jungle）内的所有关卡

奖杯说明：完成丛林章节中的所有关卡（包括奖励关）。

M.A.S.S. Destruction
金杯

取得条件：摧毁M.A.S.S.的武器装置（剧情奖杯）

Yo Joe!
铜杯

取得条件：购买任意两个G.I.JOE角色

奖杯说明：进入菜单"TEAM ROSTER"购买任意两个G.I.JOE角色即能开启该奖杯。

COBRAAAA!!!
金杯

取得条件：购买所有眼镜蛇部队的角色

奖杯说明：购买的前提是先解锁所有的眼镜蛇部队的角色，然后花费战斗点数购买。

All G.I. JOE Contacts
金杯

取得条件：购买所有G.I.JOE的角色

奖杯说明：游戏中共有16名角色，购买前提是先解锁本作中的所有角色，然后花费战斗点数来购买。

Combat Rock
铜杯

取得条件：选择"Combat Soldier"类型的队员完成任意一关

奖杯说明：1P和2P都要选择"Combat Soldier"类型的队员。

Go Commando
铜杯

取得条件：选择"Commando"类型的队员完成任意一关

奖杯说明：1P和2P都要选择"Commando"类型的队员。

Bevvyo'Heavy
铜杯

取得条件：选择"Heavy Weapons"类型的队员完成任意一关

奖杯说明：1P和2P都要选择"Heavy Weapons"类型的队员。

The Tables Have Turned
铜杯

取得条件：选择眼镜蛇部队（COBRA）中的角色完成北极圈（Arctic）、沙漠（Desert）或丛林（Jungle）章节中的任意一个关卡

奖杯说明：1P和2P都选眼镜蛇部队的角色。

Lovers'Quarrel
铜杯

取得条件：选择男爵夫人（Baroness）和杜克（Duke）完成任意一关

奖杯说明：1P选男爵夫人，2P选杜克完成任意一关。

Arishikage Attack
铜杯

取得条件：选择蛇眼（Snake Eyes）和白幽灵（Storm Shadow）完成任意一关

奖杯说明：1P选蛇眼，2P选白幽灵完成任意一关。

Girls Night Out
铜杯

取得条件：选择女性角色完成任意一关

奖杯说明：1P和2P都要选择女性角色。

Gimme The Keys
铜杯

取得条件：驾驶过所有特种部队的车辆

奖杯说明：游戏中可供驾驶的车辆有8种，并且仅限于友军的车辆，敌军车辆不可驾驶。在关卡中只要看到地面上有召唤车辆的绿色扫描光圈，就上前按入进行召唤。这些召唤标志都在很显眼的位置，一般是不太容易遗漏的。有车辆的关卡分别是，北极圈章节中的"Genesis"和"Artic Doze"；沙漠章节中的"Arrival"、"Rise"和"Bonus Delta"；丛林章节中的"Primal Shrine"；冰冻章节中的"COBRA Island"和"Cryodome"。

Code Cracker
铜杯

取得条件：选择"Combat Soldier"类型的角色破解安全门

奖杯说明：在关卡中有时会找到蓝色的安全门，这些门需要不同类型的角色来开启。在收集资料卡或公文包的过程中就能找到这些安全门。利用"Combat Soldier"类型的角色来开启对应他们解锁能力的安全门，就能开启该奖杯。

Nimble Access
铜杯

取得条件：选择"Commando"类型的角色破解安全门

奖杯说明：利用"Commando"类型的角色来开启对应他们解锁能力的安全门，就能开启该奖杯。

Lost Keys
铜杯

取得条件：选择"Heavy Weapons"类型的角色破解安全门

奖杯说明：利用"Heavy Weapons"类型的角色来开启对应他们解锁能力的安全门，就能开启该奖杯。

Turret Syndrome
铜杯

取得条件：使用过所有车辆上的移动炮塔

奖杯说明：进入可驾驶的车辆后按R1换人操作，转动炮管并射击就算使用过了。该奖杯可以和"Gimme The Keys"奖杯一起开启。

Double Barrel Roll
铜杯

取得条件：在双人合作模式下完成10次Barrel Roll

奖杯说明：Barrel Roll就是翻滚，想要快速获得该奖杯，就必须采用双手柄战术。以双人合作的方式进入第1关，1P和2P要同时推摇杆和按×，也就是同时做出翻滚动作。虽然操作难度并不高，但要求良好的同步率，重点就是要让1P和2P同时翻滚。轻松完成10次同步翻滚后就能开启该奖杯。

Hardcore G.I. JOE
银杯

取得条件：在最高难度下通关一遍

奖杯说明：首先把游戏难度调为困难难度（Hardcore），然后把包括奖励关在内的所有关卡全部打一遍。在关卡选择画面中的"STATUS"显示为"Completed Hardcore"，就说明当前关卡已经通过最高难度。

Higher Score
铜杯

取得条件：重新玩一关并且获得比之前还高的分数

奖杯说明：进入任意一关已经完成的关卡，过关后获得的分数比原先的记录高就行。尽量挑选原先分数比较低的关卡来进行挑战。

Launch Money
银杯

取得条件：在空中杀死50名敌人

奖杯说明：其实就是杀死50名浮空状态的敌人，多多施展近身蓄力攻击就能将敌人挑至半空中，此时快速开枪或者用其他格斗技将他们杀死。使用鹰眼等具有强力格斗技能的角色，经常会施展出挑空技，用不了多少关就能获得这个奖杯，总体难度不是很高。

Side Mission Completist
铜杯

取得条件：完成所有奖励任务

奖杯说明：每一章节中除了默认任务以外，还设置有奖励任务。这些奖励任务在游戏初期是看不见的，必须收集到一定量的资料卡或公文包之类的收集品才会在地图中显现。

Acceleration Celebration
铜杯

取得条件：在任意关卡中启动3次合金加速服

奖杯说明：所谓启动合金加速服就是按△进行变身，只要在任意关卡内变身3次，那么在过关后就能开启该奖杯。

Accomplished Mission
银杯

取得条件：获得最高评价

奖杯说明：完成任意一关，在过关后获得最高评价"G.I.JOE"就能开启该奖杯。

It Takes Two
铜杯

取得条件：以双人合作的方式完成任意一关。

奖杯说明：条件允许的话就让身边的好友帮你一起完成，不过大部分玩家都是孤身一人，所以想开启该奖杯就必须采用双手柄战术了。首先把游戏难度调成简单（Casual），在简单难度下死后可以原地复活。由于1P和2P都要一人控制，所以玩家要不停地更换手柄来操纵角色前进。虽然推进的速度会比较缓慢，但总体来说没有什么难度。

[全收集品指南]

Foundation

公事包	2	资料卡	3	勋章	1

（全部按物品出现的顺序排列）

资料卡 1：关卡初期阶段中有探照灯的建筑物旁。

资料卡 2：解除红外线装置时需要破坏两个蘑菇状的装置，资料卡在其中一个装置附近。

公事包 1：通过原本被红外线封锁的路口就能发现。

资料卡 3：来到巨大的铁门附近，资料卡就

在门边。
公事包 2：第 3 节开始后往前推进一小段路程就能看见。
狗牌 1：过关后自动获得。

Genesis

公事包	2	资料卡	3	狗牌	0

资料卡 1：来到地面雷达防御工事区域，资料卡在雷达附近。
公事包 1：来到有角色转换装置的场景，附近有扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
资料卡 2：来到友军运来战车的场景，把附近的油桶破坏后就能看见。
公事包 2：敌人基地中的右侧角落里。
资料卡 3：敌人基地的正面区域。

Deckhouse Six

公事包	2	资料卡	3	狗牌	1

资料卡 1：来到第 1 个广场区域，往右侧搜索就能找到。
公事包 1：在走廊区域内发现安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
资料卡 2：拿到第 1 个公事包后继续搜索，清理掉某个小房间中的杂物后获得。
公事包 2：在空旷区域内有扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
资料卡 3：战胜关底的 BOSS 后获得。
狗牌 1：过关后自动获得。

Cliff's Edge

公事包	4	资料卡	3	狗牌	1

公事包 1：关卡开始后立刻转身往后看。
公事包 2：通过大桥后发现类似房屋的装置，炸毁后取得。
资料卡 1：第 2 节中需要破坏两个圆形装置，资料卡就在装置附近。
公事包 3：打掉第 1 个浮游飞行器后的岩石旁边。
资料卡 2：在有两座能量塔的区域内。
狗牌 1：第 3 节初期阶段内有扇安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
资料卡 3：完成卫星攻击的迷你任务之后，在广场的角落内。
公事包 4：关底前的山坡上。



Rocket House

公事包	2	资料卡	4	狗牌	0

公事包 1：任务初期阶段内有扇安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
公事包 2：在道路左侧发现第 2 扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
资料卡 1：摧毁敌军战车之后，在有石头掩体围起来的区域内。
资料卡 2：在广场区域的角落内停着敌人的战车，炸毁战车后即可获得。
资料卡 3：把广场区域内敌人全部消灭后，就会自动出现。
资料卡 4：战胜关底的 BOSS 后获得。

Arctic Ooze

公事包	1	资料卡	1	狗牌	1

公事包 1：关卡初期的广场左侧有一条隐蔽的小道，小道内有扇安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
资料卡 1：基地内部中的角色转换装置附近有扇安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
狗牌 1：过关后自动获得。

Arrival

公事包	1	资料卡	4	狗牌	1

资料卡 1：来到有角色转换装置的区域内，清理掉附近的杂物后获得。
资料卡 2：第 2 节遇到自动炮台时，把炮台附近的杂物清理掉后获得。
资料卡 3：第 2 节中的第 2 个广场区域，把炮台附近的杂物清理掉后获得。
资料卡 4：洞穴中左侧通道的底部。
狗牌 1：角色转换装置附近有扇安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
公事包 1：战胜关底的 BOSS 后获得。

Rise

公事包	3	资料卡	4	狗牌	0

公事包 1+2 和资料卡 1：关卡初期的大桥底下有扇安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
资料卡 2：打掉第 1 个浮游飞行器后，在附近的建筑物后面可以找到。
资料卡 3：进入基地广场之后，在大门左侧角落里可以找到。
资料卡 4：来到基地广场中的武器仓库建筑物附近，把杂物清理掉后获得。
公事包 3：在两个发电装置附近。

Robot

公事包	1	资料卡	2	狗牌	0

资料卡 1：第 1 节中把红外线装置解除之后，往回走就能发现安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
公事包 1：来到有角色转换装置的走廊，破坏附近的杂物后获得。
资料卡 2：来到第 3 节的广场区域，资料卡在场地正中央。

Storm

公事包	1	资料卡	3	狗牌	1

资料卡 1：任务开始后立刻往回走就能找到。
资料卡 2：来到第 2 节的广场区域，场景左侧的通道里有角色转换装置，资料卡就在那附近。
公事包 1：干掉战斗机器人之后破坏附近的杂物就能找到。
狗牌 1：发生雷达启动的剧情之后，在附近可找到安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
资料卡 3：进入洞穴区域后，把一座桥架起来之后继续前进，资料卡就在两个机械装置前。

Apep

公事包	1	资料卡	4	狗牌	0

公事包 1 和资料卡 1：第 1 节中广场区域内的安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
资料卡 2：第 2 节中广场区域内的安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
资料卡 3：快接近关底时可看到延伸到室外的平台，资料卡在右侧第 2 个平台上。
资料卡 4：战胜本关 BOSS 后获得。

Desert Elements

公事包	1	资料卡	2	狗牌	1

资料卡 1 和资料卡 2：关卡开始区域左边有一条小路，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
公事包 1：来到有隧道洞口区域，公事包在左侧的隧道洞口。
狗牌 1：过关后自动获得。

Fever

公事包	2	资料卡	4	狗牌	1

资料卡 1：第一个自动炮台附近。
公事包 1：过了第一个自动炮台后，在道路右侧的木头围栏里。
资料卡 2：红外线门区域的左侧角落。
资料卡 3：第 2 节初期向下的斜坡区域，在右侧的木头围栏后面。
资料卡 4：接近建筑物后，把附近的一堆杂物清理掉后获得。
公事包 2：建筑物附近有扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
狗牌 1：来到围墙上层，在一堆杂物后面。

Sludge

公事包	1	资料卡	2	狗牌	1

狗牌 1：关卡初期有扇安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
资料卡 1：拿到狗牌后继续前进会看见天花板的机关枪，资料卡就在机关枪下面的杂物中。
资料卡 2：来到有两个液压水槽的区域，打倒所有敌人后出现。
公事包 1：消灭掉关卡最后区域内的所有敌人。

Countdown

公事包	2	资料卡	4	狗牌	

资料卡 1：关卡初期的道路左侧地面。
资料卡 2：镭射炮台区域的铁丝网后面。
资料卡 3：第 2 节小山坡上的建筑附近。
公事包 1：大型建筑物附近有扇安全门，让 "Combat Soldier" 类型的队员来开启大门。
资料卡 4：进入开启的两扇大铁门，在路左侧的杂物堆中。
公事包 2：过关后自动获得。

Primal Shrine

公事包	1	资料卡	4	狗牌	

资料卡 1：驾驶战车来到大门处的一堆桶后面。
资料卡 2：第 2 节中过掉卫星攻击任务后，在道路左侧的岩石边。
资料卡 3：大型建筑物附近有扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
公事包 1：在另一侧还有扇安全门，让 "Commando" 类型的队员来开启大门。
资料卡 4：战胜本关 BOSS 后获得。

Jungle Stockade

公事包	1	资料卡	3	狗牌	

资料卡 1：关卡初期的广场内，清理掉侧角落里的杂物后获得。
资料卡 2：来到大型建筑物区域，清理右侧角落里的杂物后获得。
资料卡 3：在第 2 个资料卡附近有扇安全门，让 "Heavy Weapons" 类型的队员来开启大门。
公事包 1：第 2 节的大房间区域，在的小房间中。
狗牌 1：过关后自动获得。

COBRA Island

公事包	2	资料卡	3	狗牌	

资料卡 1：通过三道防线之后，在某个丝网后面。
资料卡 2 和公事包 1：基地内部中的个岔道口右转，卡和包都在空地上。
资料卡 3：第 3 节初期区域内的铁塔
公事包 2：清理完关底的所有敌人后

Cryodome

公事包	1	资料卡	4	狗牌	

资料卡 1：关卡初期区域的后侧角落。
资料卡 2：驾驶战车经过第 1 扇大门料卡在大门的右侧角落里。
资料卡 3：驾驶战车开到广场尽头，碍物的后面。
资料卡 4：第 3 张资料卡附近，在的后面。
公事包 1：第 2 节开始后，把身后的全部清理掉后获得。

Breach PIT

公事包	1	资料卡	2	狗牌	

资料卡 1：第 2 节中的左侧洞穴内。
公事包 1：第 3 节内的所有战斗结出现。
资料卡 2 和狗牌：战胜本关 BOSS 后

可爱豚鼠的视点展开奖杯冒险!



文 SunX 编 胜负师 美编 木仙

特攻队	Disney	动作冒险
PS3 G-Force		美版
2009年7月21日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数 44 | 铜杯 28 | 银杯 12 | 金杯 3 | 白金 1 | 奖杯难度 8

[特工队守则]

本作共有44个奖杯，从奖杯成色上来看，银杯数量比其他游戏要多一些。本作没有……想要最快拿到白金奖杯，至少得通关游戏两次。需要重视的奖杯有以下几个，……有银色光碟的奖杯，也就是收集奖杯，后文会列出详细地点。2. 升级所有物品……奖杯，这两个奖杯的获得条件很明确，但稍有疏忽就可能拿不到了。3. 在8小时……奖杯。4. 有关射击武器命中率的奖杯。拿这些重点奖杯时要细心，切不可胡来。……关方针是一周目选简单难度(Easy)，把收集、升级等等奖杯全部收入囊中，然……特工难度(Special Agent)，赶在8小时内快速通关。

电影改编类游戏向来是奖杯迷们所关注的领域，想要在奖杯数量上有所突破就必须拿这些游戏开刀。本次介绍的游戏素质相当不错，动作和解谜的环节都很优秀，而且奖杯难度也不是很离谱。在愉快游戏的同时把奖杯收入囊中，能大大调动游戏积极性，在玩腻大作的时候，静下心来品位下小品级游戏，也别有一番风味。

G-Force 100% Complete! 白金
取得条件：获得所有其他奖杯

G-Force Trainee 银杯
取得条件：以简单难度(Easy)通关一遍

G-Force Recruit 银杯
取得条件：以普通难度(Normal)通关一遍

G-Force Agent 银杯
取得条件：以挑战难度(Challenging)通关一遍

G-Force Special Agent 银杯
取得条件：以特工难度(Special Agent)通关一遍

Distinguished Service Medal 金杯
取得条件：游戏通关两次

G-Force Rapid Response Agent 金杯
取得条件：8小时内通关一遍(任意难度)
奖杯说明：虽然游戏流程挺长，但只要不去搞收集和升级的话应该不成问题，记得把这个奖杯留到最后再拿。

Mission Accomplished: "Countdown" 铜杯
取得条件：完成任务"Countdown"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Snowball Unleashed" 铜杯
取得条件：完成任务"Snowball Unleashed"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Saberling Offices" 铜杯
取得条件：完成任务"Saberling Offices"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Central Computer" 铜杯
取得条件：完成任务"Central Computer"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "RDV Retreat" 铜杯
取得条件：完成任务"RDV Retreat"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Distribution Center" 铜杯
取得条件：完成任务"Distribution Center"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Assembly Lines" 铜杯
取得条件：完成任务"Assembly Lines"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Chip Manufacture" 铜杯
取得条件：完成任务"Chip Manufacture"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Reactor" 铜杯
取得条件：完成任务"Reactor"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "RDV Escape" 铜杯
取得条件：完成任务"RDV Escape"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "FBI Infiltration" 铜杯
取得条件：完成任务"FBI Infiltration"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Locate the Real Saber" 铜杯
取得条件：完成任务"Locate the Real Saber"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Rescue Saber" 铜杯
取得条件：完成任务"Rescue Saber"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Satellite Menace" 铜杯
取得条件：完成任务"Satellite Menace"(剧情奖杯)

Mission Accomplished: "Clusterstorm" 铜杯
取得条件：完成任务"Clusterstorm"(剧情奖杯)

Silver Data Disk Discoverer 银杯
取得条件：收集25个银色光碟

Silver Data Disk Expert 金杯
取得条件：收集50个银色光碟
奖杯说明：收集光碟前请在贩卖机中买到光碟地图，按照游戏中的地图指示，并且结合后文的攻略来进行收集就不会有什么难度了。

Big Spender 铜杯
取得条件：在贩卖机上消费掉10000块芯片
奖杯说明：购买装备的过程中就能顺利拿到该奖杯。

Wealthy Agent 银杯
取得条件：积累满5000块芯片
奖杯说明：身上存够5000块芯片后获得该奖杯。

Tooled-Up Agent 铜杯
取得条件：购买所有新武器和武器升级项目(不包括弹药能力)
奖杯说明：在贩卖机中购买到游戏中的所有武器，并且还要把武器升级项目(Weapons Upgrades)全部升满。

Master Agent 银杯
取得条件：升级所有的武器以及其他所有可升级的项目
奖杯说明：把贩卖机中所有可升级的项目全部升级完毕，其中包括新武器(Weapons)、武器升级(Weapons Upgrades)、弹药性能(Ammo Capacity)、苍蝇体力升级(Health Upgrade Mooch)以及主角体力升级(Health Upgrades)。这个奖杯之所以苛刻是因为打到游戏尾声时，四处搜集到的芯片数刚好购买所有物品，也就是说如果在游戏过程中漏掉一些装着芯片的箱子的话，那可能到最后就无法购买全所有物品了，所以请务必四处转转，仔细搜索每块区域，尽量不要漏拿芯片。最后想提醒的一点就是，只能在简单难度下获得这个奖杯，如果在最高难度下就怎么也收集不到足够买所有物品的芯片了。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Combat Trainee



取得条件:击败 100 个敌人

Combat Expert



取得条件:击败 500 个敌人

Combat Veteran



取得条件:击败 1000 个敌人

奖杯说明:必须在单周目内击败 1000 个敌人才能获得该奖杯,在游戏结束前能顺利完成。

Plasma Gun Expert



取得条件:使用"Plasma Gun"击败 100 个敌人

Cluster Rifle Expert



取得条件:使用"Cluster Rifle"击败 100 个敌人

Flame Thrower Expert



取得条件:使用"Flame Thrower"击败 100 个敌人

Freeze Gun Expert



取得条件:使用"Freeze Gun"击败 100 个敌人

Shot Bolter Expert



取得条件:使用"Shot Bolter"击败 100 个敌人

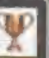
Incendiary Charge Grenadier



取得条件:使用"Incendiary Charges"击败 50 个敌人

奖杯说明:这个武器在游戏后期才会出现,那就是路边的生产炸弹的装置,用鞭子击打该装置后能捡到炸弹,投掷炸弹炸死 50 个敌人就能开启该奖杯。

RDV Pulse Cannon Expert



取得条件:利用 RDV 上的脉冲炮击败 50 个敌人

奖杯说明:驾驶关卡中不停地射击敌人就能开启该奖杯。

RDV Homing Missile Expert



取得条件:利用 RDV 上的追踪导弹击败 50 个敌人

奖杯说明:同样在驾驶关卡中,按住 L1 可锁定敌人,松开后发射导弹。追踪导弹有弹药限制,可利用自杀大法来顺利开启该奖杯。

NanoHack Expert



取得条件:利用"NanoHack"击败 50 个敌人

奖杯说明:该武器能使敌人攻击自己人,多多使用该武器,让中招的敌人杀死 50 个敌人即可开启该奖杯。

Sharp Shooter



取得条件:射击类武器达到至少 80% 的命中率

奖杯说明:在使用射击类武器时一定要尽量少失误,特别是连射类的枪一定要慎用,如果命中率太差就得不到该奖杯。避免射击失误的最好办法就是尽量不去用枪,而只使用鞭子去攻击敌人。

Marching Agent



取得条件:达尔文(Darwin)行走路程超过 20 公里

奖杯说明:如果在游戏结束前还没拿到这个奖杯的话,就只能原地练习跑步了。

G-Force Wings



取得条件:特工苍蝇(Mooch)飞行路程超过 2 公里

奖杯说明:经常把苍蝇放出来多转转就能开启该奖杯。

Intelligence Expert



取得条件:扫描 100 样物体

奖杯说明:主角随身携带着一把可以探测物体的枪"Saberlizer",使用这个装置来探测场景中的紫色物体才有效果。

[全光碟收集地点](按物品出现的顺序)

Basement

银碟 1:通过第一个贩售机房间之后进入一个弧形的双层通道,光碟在底层通道的尽头。

银碟 2:关掉 4 个阀门,进入开启的门,光碟在控制台的后面。

银碟 3:进入黑暗的通风管道内,在分叉路口朝右转,光碟就在管道的最底部。

金碟 1:与电脑和时钟机器人战斗结束后出现在电梯内。

Design Offices

银碟 4:利用激光打开门进入办公室,接着爬上贩卖机的顶端,通过吊顶通道找到通风口,爬进去就能找到碟子。

银碟 5:利用通风管道来到保洁室内,碟子在房间里的架子上。

银碟 6:来到有屏障机器人的区域,利用墙壁上的激光机器人来杀死屏障机器人,然后就能顺利拿到碟子。

Saberling Offices

金碟 2:与烤面包和时钟机器人战斗之后出现。

银碟 7:楼梯口有屏障机器人,只能从附近房间的通风管道绕到屏障机器人后面。

银碟 8:利用激光机器人把左边的储藏室的门破坏掉,碟子就在里面。

银碟 9:出电梯之后发现碟子在附近通风管道内的最底部,需要操纵苍蝇去拿。

银碟 10:在有两个垃圾箱机器人巡逻的走廊内的架子上。

Saberling Computer Center

银碟 11:有屏障机器人的通道内,需要操纵苍蝇去拿。

银碟 12:右侧房间区域最里面的房间内的数据机顶部。

金碟 3:击败手电筒机器人后出现。

Packing & Shipping

银碟 13:在初期的场景内吸引激光机器人射击玻璃造成光线折射,从而打破附近的门,碟子就在里面。

银碟 14:在传送货物装置的车间区域内,看准传送装置可顺利跳到有碟子的平台。

银碟 15:来到有灭火器机器人的房间内,击打一个接近地面的开关,开启暗门就能找到碟子。

金碟 4:击败灭火器机器人后出现。

银碟 16:区域中最后一个碟子藏在一个房间内,利用铁轨下的通风管道就能进入该房间。

Assembly Lines

银碟 17:场景区域地面上的一个管道内。

银碟 18:在电车站头区域,利用苍蝇钻进被锁住的房间,碟子就在控制台上。

银碟 19:来到最后的区域内,角落内有个管道被箱子挡住了,打破箱子后进入就能顺利拿到。

Assembly Lines: Shipping Conveyer

银碟 20:传送带运送电器的区域内,具体位置不难找。

Machine Processing

银碟 21:经过安装滚筒洗衣机的场景后会与敌人展开战斗,碟子就在附近的房间顶上,操纵苍蝇躲过杀虫灯就能顺利拿到。

Chip Manufacturing

银碟 22:来到第一处有屏障机器人
域,利用苍蝇钻入墙上的通风管道。

金碟 5:与特定的敌人战斗后出现。

银碟 23:在获得金碟 5 的房间内,首
启磁力装置,钻入高处的通风管道,
原本关闭着的储藏室内找到碟子。

银碟 24:碟子在关押着科学家的屋子
剧情过后进入找到碟子。

Power Generator

银碟 25:在去开启 Turbine2 机器
中,穿过通风管道时就能顺路找到碟子。

银碟 26:Turbine2 机器启动之后
过程中穿过某个通风管道,碟子就在
尽头。

银碟 27:Turbine3 机器边上,操
穿过管道就能找到碟子。

FBI Headquarters

银碟 28:初期区域地面凹处的通
银碟 29:初期区域高处的阳台上,
过管道去拿。

金碟 6:进入 FBI 内部后完成强制
出现。

银碟 30:有电脑机器人的区域内。

FBI Forensics

银碟 31:厕所内的马桶间内,需要
蝇从通风管道进入。

银碟 32:被冰封住的电梯内,操纵
回电梯后往电梯井高处搜寻,在高处
个通风口,碟子就在里面。

银碟 33:第二台贩卖机的区域内。

FBI Forensics: Courtyard

银碟 34:翻出窗外后马上往左边搜
能找到碟子。

FBI Computer Labs

银碟 35:在拿钥匙的房间内,利用
来融化墙角的冰块。

银碟 36:来到空旷的大厅,利用空中
磁铁上到高层的廊桥,进入底部的通
人一间封闭的控制室,碟子就在控制台
银碟 37:来到敌人数量很多的办公室
碟子就在日光灯管上。

银碟 38:把灭火器机器人吸引到之
办公室内,把门口的冰块融化掉,进入
在楼梯上找到碟子。

FBI Armory&Training

银碟 39:厕所里的马桶上。

银碟 40:碟子卡在贩卖机附近的冰块
暂时还拿不了,等到再次返回时用火
融化掉冰块。



[illegible] 7：来到 FBI 武器库内，激活激光机器人启动装置后[illegible]碟子。

[illegible] 41：FBI 武器库区域内，从武器库天花板上爬进去搜[illegible]就能找到碟子。

[illegible]Rooftop&Heli-pad

[illegible] 42：自动贩卖机边上的电梯内。

[illegible] Center Basement

[illegible] 43：从开始处的管道内出来，接着操纵苍蝇钻进左边的管道内，碟子就在管道深处。

银碟 44：沿途会发现铺路的屏障机器人，操纵苍蝇钻进墙上的通风管道就能顺利找到碟子。

金碟 8：利用 3 个晶体管开启玻璃装置后发现。

Satellite Security

银碟 45：来到电脑被保护罩包围的区域，利用天花板上的磁力机器人来到高处的平台就能发现。

银碟 46：调查完电脑后目身所处的平台会上升，观察圆柱表面会发现一个可以进入的小洞，碟子就在里面。

Satellite Control

银碟 47：来到有两面镜子的的房间，通过调整镜子的角度让激光机器人的光线打穿木门以及木门后面的铁箱子，碟子就在铁箱子内。

银碟 48：来到有吸尘器机器人的房间内，在房间的阶梯下方有个小空间，钻进边上的通道就能找到碟子。

Satellite Dish

银碟 49：左侧房间内的地板上。

银碟 50：右侧房间内的贩卖机旁。

野兽家园，收集要素的家园

There's one in all of us

WHERE THE WILD THINGS ARE

Fall 2009

文 胜负师　美编 木仙

《野兽家园》的原作是一本儿童画册，全书只有 10 句话 338 个字。作者莫里斯 · 桑达克有"童画界的毕加索"之称，他凭借这部作品获得了 1964 年凯迪克奖金奖。2009 年 10 月，同名改编电影上映，并同步推出游戏作品。游戏的剧情与电影版没有什么关系，玩家会控制误入野兽国的小男孩马克斯，与奇异的"野兽"（Wild Things）共同对抗黑暗生物。游戏的素质一般，流程不长，整体节奏有些单调，不过本作是名副其实的奖杯神作，在了解下文中所讲述的一些要点之后，相信各位玩家只需七八个小时就能取得本作的白金奖杯。

野兽家园	Warner Bros.	平台动作
PS3 Where the Wild Things Are		英版
2009年10月13日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	49	铜杯	38	银杯	7	金杯	3	白金	1	奖杯难度	D

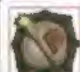
【野外探险】

可以这么说，《野兽家园》的主要内容在于收集，收集要素超过了 500 个！这也是本[illegible]奖杯的重头戏，其他奖杯都可以在收集的过程中一并取得。主角马克斯的攻击方式只[illegible]魔杖三连击和跳起攻击两种，魔杖三连击中途可以用防御取消硬直，结合功能强大的[illegible]，使得战斗毫无难度可言，一周目选 HARD 也可以比较轻松地通关。惟一需要注意的[illegible]，解救被黑色粘液所困的野兽时，在野兽完全被淹没之前需要对着粘液打几下，以赢得[illegible]。当然，也有玩家觉得强调收集要素的游戏会很麻烦，好在本作系统中自带的秘技[illegible]宝猎人"可以让玩家不看攻略，仅凭自己的力量轻松收齐所有收集品，而开启秘技对[illegible]取得也不会造成什么影响。



All Trophies Awarded（白金）

取得方法：取得除此之外的所有奖杯




Follow The Bull（铜杯）

取得方法：完成第一关




Explore the Island（铜杯）

取得方法：完成第二关




Escape The Cave（铜杯）

取得方法：完成第三关




Plug The Rifts（铜杯）

取得方法：完成第四关



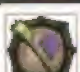
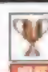

Rescue Ira（铜杯）

取得方法：完成第五关




Go to Nowhere（银杯）

取得方法：完成第六关

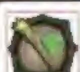
Survive the Destruction（铜杯）

取得方法：完成第七关




Find a New Island（铜杯）

取得方法：完成第八关




Reach the Ocean（铜杯）

取得方法：完成第九关




Find Alexander（铜杯）

取得方法：完成第十关



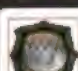

Leap to the Moon（银杯）

取得方法：完成第十一关




Stranger（金杯）

取得方法：EASY以上难度通关




Hero（金杯）

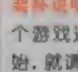
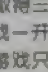
取得方法：NORMAL以上难度通关




King（金杯）

取得方法：HARD以上难度通关

奖杯说明：HARD难度通关便可取得三个游戏通关的金杯，所以在游戏一开始，就请选择HARD难度，这样游戏只要打一遍就够了。



Friend of Alexander（铜杯）

取得方法：收集25只海龟




Friend of Ira（铜杯）

取得方法：收集25块水晶




Friend of Judith（铜杯）

取得方法：收集25颗种子




Friend of Douglas（铜杯）

取得方法：收集25个蜂巢




Friend of the Bull（铜杯）

取得方法：收集25个骷髅




Friend of KW（铜杯）

取得方法：[illegible]

Friend of Carol 铜杯

取得方法：收集75个小房子

Veterinarian 铜杯

取得方法：收集全部60只海龟

Geologist 铜杯

取得方法：收集全部60块水晶

Green Thumb 铜杯

取得方法：收集全部60颗种子

Beekeeper 铜杯

取得方法：收集全部60个蜂巢

Hamlet 铜杯

取得方法：收集全部60个骷髅

Incubator 铜杯

取得方法：收集全部60颗鸟蛋

Real Estate Magul 铜杯

取得方法：收集全部60个小房子

奖杯说明：7种物品的收集对应游戏中的7条秘技，其中水晶收齐之后解锁的秘技"财宝猎人"（TREASURE HUNTER）对奖杯的取得有极大的帮助。

Nova 铜杯

取得方法：收集5颗星星

Supernova 铜杯

取得方法：收集20颗星星

Star Cluster 铜杯

取得方法：收集40颗星星

Galaxy 银杯

取得方法：收集65颗星星

Universe 银杯

取得方法：收集全部95颗星星

奖杯说明：收集型奖杯多达18个，而收集的物品共计515个，相当惊人！但本作的收集难度并不高，原因在于收集要素虽然多，但大部分都在非常明显的位置，只要看到可破坏的物体就上去打两下，前进时多调整一下视点，通关时漏掉的收集品一般不会超过10个。之后需要将60个水晶全部收齐，游戏中没有藏得很隐蔽的水晶，但其中15个在村子里头，村子里的收集要素是随收集比例逐步开启的，因此最好通关后再去村子里搜刮。水晶收齐后，会在CHEATS选项中解锁第7项，打开"财宝猎人"秘技后，用选关模式打那些没有收齐物品的关卡，在关卡中走上一小段就按住SELECT键，只要靠近收集品，就会有箭头提示玩家方位，寻找漏网之鱼简直易如反掌。集齐某关所有的物品后，可直接退出，不必将关卡打完，以节省时间。注意，第二个骑野兽的任务中，左右路线分支上都有星星可以收集，需要打上两遍，避免遗漏。

On Fire 铜杯

取得方法：消灭250只萤火虫

Greased Lightning 铜杯

取得方法：消灭75只闪电虫

奖杯说明：闪电虫有一种秒杀法，先用蓄力攻击打得肚皮朝天，之后用跳起攻击，可以一击必杀，对大个的闪电虫也是如此。这一招对付闪电虫非常实用。

The Cleaner 铜杯

取得方法：消灭100只影子生物

Jack of Hearts 铜杯

取得方法：体力成长到4颗心

King of Hearts 铜杯

取得方法：体力成长到7颗心

Ace of Hearts 银杯

取得方法：体力成长到10颗心

奖杯说明：干掉敌人，捡到收集品时，都可以取得一定数量的白色小球，那相当于经验值，取得一定数量的经验值后，体力上限就会成长，最高升至10颗心。只要见敌人就消灭，在收集要素全部找齐之前，应该就能让体力达到最大值。

Three Square Meals 铜杯

取得方法：被三只不同的野兽吃掉过

奖杯说明：这个奖杯可能会让玩家小小地困扰一下，但知道方法后就相当容易了。要被野兽吃掉，那么就要不停的攻击野兽，野兽会反击，被打一下会减半格体力，不要停，一直打，直到自己的体力剩一格，再被反击时，野兽就会一口把马克斯吞掉，之后会在检查点复活。在村子里，招惹三只不同的野兽，分别被他们吃掉，便能取得这个奖杯。

Worst King Ever 铜杯

取得方法：让三只不同的野兽被黑色粘液吞没

奖杯说明：关卡中经常会出现把野兽从黑色粘液中救出来的战斗，只要故意耗时间，让他们沉下去就行了。如果不记得谁被吞没过，可以打最后一关，过程中会有三个不同的野兽需要解救。

Gymnast 铜杯

取得方法：连续做三个摆荡

奖杯说明：在可以连续摆荡的树枝处，方向推前，连接跳跃键就行了，这样的场合很多，几乎属于流程必得的奖杯。

Allergon 铜杯

取得方法：让三只不同的野兽打喷嚏

奖杯说明：在一种黄色的植物上采下一个果子，扔到野兽的身上，野兽就会打喷嚏。流程中后期，当村子里有这种黄色植物后，用果子扔不同的野兽就行了。

Demolitionist 铜杯

取得方法：一次爆炸消灭五只萤火虫

奖杯说明：在一般情况下比较难实现，但游戏中有一个几乎是专门为这个奖杯设计的场所，在第6关Ho DI LLION中期有一个洞穴，里面有不少萤火虫的巢穴，径直往里走，先不要干掉普通萤火虫，让它们聚过来，在最里侧会出现一只自爆萤火虫，与巢穴引发连锁反应的话，可以把周边的虫子一起炸死，几乎可以自然取得。

Captain 银杯

取得方法：一命不死完成一个骑野兽的任务

奖杯说明：游戏中有两个骑野兽的任务，一命不死需要对跳、滑、撞三种动作应对的场合十分熟悉，及时的反应外加多试几次，了解几处视线不太好、容易失误的地方，那么无失误地过关就不会太难。失败时可按START键暂停，选RESTART，再选第二项RESTART LEVEL从任务的一开始重新开始。

Commodore 银杯

取得方法：一命不死通过一个驾船任务

奖杯说明：游戏中驾船的关卡一共有三个，有两个是连在一起的，一命不死完成其中任意一个即可，当然最简单的还是第一个，而且因为是在关卡的最开始部分，失败了重视也比较方便。小船与障碍物擦碰会有一些小损伤，只有迎面撞上障碍物，才会直接撞毁。小船的转向性能不算太好，因此要注意提前量。遇到旋涡或被黑色粘液粘住时，记得转右摇杆挣脱，挣脱后的一瞬间，视角的变化要小心，若前方刚好有障碍物，很可能就会失误。和上一个奖杯一样，多试几次，背背版应该就能通过，难度比骑野兽还要低一些。

Glass Houses 铜杯

取得方法：引发一场由多只野兽参与的泥团大战

奖杯说明：在村子里，当看到两只以上的野兽靠得比较近时，先用小泥团攻击其中一只，然后迅速跑到另一只的身后，被击中的野兽会用大泥团反击，只要也击中另一只野兽，那么就会引发泥团大战。

Wild Rumpus! 铜杯

取得方法：在不受伤的情况下连续干掉15个敌人

奖杯说明：敌人的大部分攻击都可以防御，而且敌人的攻击先兆很明显，一看到敌人要攻击就马上防御，打几下防一下，不知不觉就能取得这个奖杯。

门槛虽高，创意十足 享受新奇的白金之旅

文 脆薯条 美编 木仙

永恒的尽头	SEGA/tri-Ace	角色扮演
END OF ETERNITY		日版
2009年1月29日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PS3

奖杯总数 49 铜杯 40 银杯 5 金杯 3 白金 1 奖杯难度 B

对于许多奖杯玩家来说，想要拿全一个日式角色扮演游的奖杯绝对是非常费脑力的事，原因自然在于白金的难度非常高。好在《永恒的尽头》这款角色扮演游戏的白金难度不算太高，应该说在同类游戏中，此作算是相当容易白金的了，相比 3A 的另一作《星之海洋 4 国际版》来说真是一个天一个地。在游戏一周目通关时几乎能获得除 2 周目以外的全部奖杯，总时间约 75 小时左右。如果在闲暇之余想为自己添上一个比较有技术含量的白金，那么此作无疑是最佳选择。另外，游戏的日版与美版白金是分开计算的。

プラチナトロフィー（白金）
取得条件： 取得除此之外的全部奖杯

ファーストコンタクト（铜杯）
取得条件： 第一次击破敌人

ファーストコンプリート（铜杯）
取得条件： 第一次完成委托任务

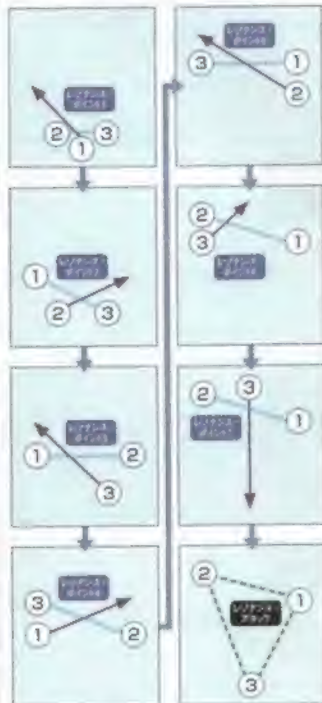
追击（铜杯）
取得条件： 第一次成功挑空敌人并追击
奖杯说明： 使用I.S冲刺后不要跳跃，把敌人打飞后会出现环形计量槽，之后按键让指针停留在计量槽之内就能发动追击，完成后获得该奖杯。

レゾナンスアタック（铜杯）
取得条件： 第一次使用三角攻击
奖杯说明： 当人物栏右上的RESONANCE点数积攒到1以上时，按△键就可以发动三角攻击，击破敌人后获得该奖杯。

オーバーハンドレット（铜杯）
取得条件： 我方任意一个角色等级达到100
奖杯说明： 游戏中人物的等级=手枪等级+机枪等级+手雷等级。

シリアルショット（铜杯）
取得条件： 完成500HIT连击
奖杯说明： 建议在拥有10格I.S后再完成，不断冲刺把敌人打飞积攒500HIT即可，一旦受到敌人攻击的话，HIT数会自动消失。

トライレゾナンス（铜杯）
取得条件： RESONANCE点数积攒20点
奖杯说明： 该奖杯要求是要积攒20点RESONANCE点数，推荐后期来完成。首先要保证自己的I.S槽在10格以上，敌人也要选择一些比较弱的。这样运用HP分割就能回复更多的I.S。开战后按照解说图的位置进行冲刺，10个I.S积攒8点RESONANCE完全没有问题。接下来继续冲刺时就要攻击敌人了，建议直接用双手枪进行攻击，蓄力后的攻击分割弱小的敌人，接下来换个角色继续双手枪攻击，这样一个敌人大约能回复4个I.S。随后重复动作把RESONANCE点数积攒到20即可。



① 角色行动顺序
—— 角色相邻线
← 冲刺路线
--- 三角攻击中的行动路线

インビンシブルアクター（铜杯）
取得条件： 使用I.S冲刺攻击1000次

ヘヴィホーネット（铜杯）
取得条件： 完成追击100次

エクストリームスパイカー（铜杯）
取得条件： 击落敌人100次
奖杯说明： 首先必须把敌人打飞到空中，之后跳跃到空中攻击敌人，此时角色的位置必须要比敌人高才会发生击落效果。击落发生后会有明显的声音提示，而且敌人会掉出大量道具，反复完成100次后获得该奖杯。

プロフェッショナルハンター（铜杯）
取得条件： 击破3000个敌人

マテリアルコレクター（铜杯）
取得条件： 破坏敌人部位3000个

サウザンドスロー（铜杯）
取得条件： 使用投掷武器1000次

ゴールデンハンド（铜杯）
取得条件： 空手状态击倒30个敌人
奖杯说明： 把武器卸下后角色就会使用刀子，首先让另一个角色使用机枪把敌人的外装扫干净，之后换上空手状态的角色近身攻击即可。

ビッグショット（铜杯）
取得条件： 给予敌人超过2000点的伤害

マテリアルクリエイタ（铜杯）
取得条件： 合成或分解道具200次

クレイジーショッパー（铜杯）
取得条件： 消费60万金钱

カスタマイズマエストロ（铜杯）
取得条件： 武器上的零件连接数达到10

バーゼル半开放（铜杯）
取得条件： 巴塞尔地图开一半

ターミナル4连锁（铜杯）
取得条件： 地图上链接4个ターミナル
奖杯说明： 链接ターミナル需要带色的能量块，推荐长条状的绿色能量块，可以在竞技场反复刷。ターミナル是可以跨层连接的，但对于第一中央升降梯这种大型电梯无效。

プロローグクリア（铜杯）
取得条件： 完成序章

CHAPTER 1をクリア（铜杯）
取得条件： 完成第1章

CHAPTER 2をクリア（铜杯）
取得条件： 完成第2章

CHAPTER 3をクリア（铜杯）
取得条件： 完成第3章

CHAPTER 4をクリア（铜杯）
取得条件： 完成第4章

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

CHAPTER 5をクリア
铜杯
取得条件：完成第5章

CHAPTER 6をクリア
铜杯
取得条件：完成第6章

CHAPTER 7をクリア
铜杯
取得条件：完成第7章

CHAPTER 8をクリア
铜杯
取得条件：完成第8章

CHAPTER 9をクリア
铜杯
取得条件：完成第9章

CHAPTER 10をクリア
铜杯
取得条件：完成第10章

CHAPTER 11をクリア
铜杯
取得条件：完成第11章

CHAPTER 12をクリア
铜杯
取得条件：完成第12章

CHAPTER 13をクリア
铜杯
取得条件：完成第13章

CHAPTER 14をクリア
铜杯
取得条件：完成第14章

CHAPTER 15をクリア
铜杯
取得条件：完成第15章

ゲームクリア
铜杯
取得条件：游戏通关

2周目突入
铜杯
取得条件：进入游戏2周目

ユニゾン アサルト
铜杯
取得条件：一次击破2个以上敌人
奖杯说明：首先把两个敌人的外装HP抽干净，然后吸引到一处，接下来只要用高威力的手雷扔一下就能开启该奖杯了。

不幸な事故
铜杯
取得条件：自己把同伴炸死
奖杯说明：推荐在初期完成，因为初期的HP比较少，后期HP一多反而麻烦。等我方角色的HP快见底时，让他走到怪物面前或油桶面前，之后换角色用手雷攻击油桶或怪物即可。

テラドライバー
银杯
取得条件：从光盘读取1TB数据
奖杯说明：其实这个就是游戏时间，一般刷完竞技场即可获得，如果没有开启则推荐反复进出城镇。

推測バスター
银杯
取得条件：16章支线任务中打倒"推測する老人"

バーゼル全开放
银杯
取得条件：巴塞尔地图全部开通
奖杯说明：4层和12层有两块黑色的能量块，打完最终迷宫里的BOSSガリジャーノン与BOSSアントリオン后就能得到相应的黑色铺路能量块了。

バトルチャレンジ コンシカ
银杯
取得条件：斗技场RK50－3通过

キング·オブ·チョイポリス
银杯
取得条件：完成隐藏迷宫チョイポリス

伝説のPMF
金杯
取得条件：完成全部任务
奖杯说明：全部任务是包括分支任务与剧情的主线任务，推荐在一周目时完成。

スターダスト·ハンター
金杯
取得条件：斗技场全星级制霸
奖杯说明：是一个非常消耗时间的奖杯，竞技场每一个RK打10场就会有一个星星标记，代表本RK已经制霸。总计500场的战斗非常枯燥，是游戏中最为消耗时间与脑力的一个奖杯。

2周目クリア
金杯
取得条件：2周目通关
奖杯说明：通关后选择通关记录，然后从同一难度再次开始游戏，那么人物等级、装备、道具等等都会继承下来，再次把游戏通关即可，可以无视分支任务，大约6小时左右便可通过。

有碟，你就已经白了！



文 纱迪

北斗无双	Koei Tecmo	动作
北斗无双		日版
2010年3月25日	1－2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄 17岁以上

奖杯总数	48	铜杯	37	银杯	8	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

初玩《北斗无双》，简直感觉连《真·三国无双》1代都不如。主人公健四郎速度慢得无以复加，一共还只能用8个角色。好在打着打着，就发现本作的魅力所在，至于原作的支持者肯定就更不在话下了。不过总的来说还是问题不少，如果把本作看成原创作品，打个8分还是可以的。不过《无双》出了这么多，硬说本作是原创作品也很牵强，所以评价还是不会很高。

[无想转生]

先不管游戏需不需，《北斗无双》的奖杯难度很低。不过由于有着"游戏时间30小时"这个奖杯的限制，所以最低完成时间也得30小时。本人以近十年之无双经验证明，本作时可以早于30小时完成（个人记录是25小时左右）。但是要想达成这个条件还是有一定难度的。本文完全以奖杯为唯一目标，和正常游戏玩法大相径庭，请各位在使用前注意。

北斗无双マスター
白金
取得条件：取得其他的所有奖杯

伝説編マミヤの章をクリア
铜杯
取得条件：玛米娅的传说编通关

戦いの始まり
铜杯
取得条件：用任何人打过第1话

幻斗編ケンシロウの章をクリア
铜杯
取得条件：健四郎的幻斗编通关

伝説編ケンシロウの章をクリア
银杯
取得条件：健四郎的传说编通关

幻斗編トキの章をクリア
铜杯
取得条件：托席的幻斗编通关

伝説編トキの章をクリア
铜杯
取得条件：托席的传说编通关

幻斗編ラオウの章をクリア
铜杯
取得条件：拉欧的幻斗编通关

伝説編ラオウの章をクリア
铜杯
取得条件：拉欧的传说编通关

幻斗編レイの章をクリア
铜杯
取得条件：雷伊的幻斗编通关

伝説編レイの章をクリア
铜杯
取得条件：雷伊的传说编通关

幻斗編シンの章をクリア
铜杯
取得条件：希恩的幻斗编通关

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

幻斗编サウザーの章をクリア 铜杯
[illegible] 沙乌萨的幻斗编通关

幻斗编ジャギの章をクリア 铜杯
[illegible] 杰基的幻斗编通关

幻斗编マミヤの章をクリア 铜杯
[illegible] 玛米娅的幻斗编通关
[illegible] 以上奖杯概括起来，就是全角[illegible]编和幻斗编通关。其中有5人有[illegible]人有幻斗编。各角色的传说编和[illegible]条件不一，不过只需不断将已[illegible]通关即可。其中最强角色拉欧的[illegible]和幻斗编均需要将其他人全部通[illegible]出现。个人建议是先把健四郎的[illegible]打通，健四郎的传说编是所有人中[illegible]多达14关，而健四郎的手感也是[illegible]堪称白金之旅的最大难点……由[illegible]对难度没有要求，因此大可调最低[illegible]进行挑战，不过最低难度获得的技[illegible]要少一半，这点需要注意。

ジードを无双斗舞で击破 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编中以无双[illegible]击败ジード

シンを无双斗舞で击破 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第2话以无[illegible]击败希恩

牙大王を无双斗舞で击破1 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第3话以无[illegible]击败牙大王

ジャギを无双斗舞で击破1 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第4话以无[illegible]击败杰基

アミバを无双斗舞で击破1 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第5话以无[illegible]击败アミバ

ウイグルを无双斗舞で击破1 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第6话以无[illegible]击败ウイグル

ラオウを无双斗舞で击破1 铜杯
[illegible]：在健四郎的传说编第7话以无[illegible]击败拉欧

ユダを无双斗舞で击破1 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第8话以无双斗舞击败ユダ

シュウを无双斗舞で击破 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第9话以无双斗舞击败シュウ

サウザーを无双斗舞で击破1 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第10话以无双斗舞击败沙乌萨

サウザーを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第11话以无双斗舞击败沙乌萨

リュウガを无双斗舞で击破 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第12话以无双斗舞击败リュウガ

ラオウを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在健四郎的传说编第13话以无双斗舞击败拉欧

ラオウを无双斗舞で击破3 金杯
取得条件：在健四郎的传说编第最终话以无双斗舞击败拉欧

ラオウを无双斗舞で击破4 铜杯
取得条件：在托席的传说编第1话以无双斗舞击败拉欧

ラオウを无双斗舞で击破5 铜杯
取得条件：在托席的传说编最终话以无双斗舞击败拉欧

レイを无双斗舞で击破 铜杯
取得条件：在拉欧的传说编第1话以无双斗舞击败雷伊

ケンシロウを无双斗舞で击破1 铜杯
取得条件：在拉欧的传说编第2话以无双斗舞击败健四郎

トキを无双斗舞で击破 铜杯
取得条件：在拉欧的传说编第4话以无双斗舞击败托席

ケンシロウを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在拉欧的传说编第5话以无双斗舞击败健四郎

ケンシロウを无双斗舞で击破3 铜杯
取得条件：在拉欧的传说编最终话以无双斗舞击败健四郎

マミヤを无双斗舞で击破 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编第1话以无双斗舞击败玛米娅

牙大王を无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编第2话以无双斗舞击败牙大王

アミバを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编第3话以无双斗舞击败アミバ

ウイグルを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编第4话以无双斗舞击败ウイグル

ラオウを无双斗舞で击破6 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编第5话以无双斗舞击败拉欧

ユダを无双斗舞で击破2 铜杯
取得条件：在雷伊的传说编最终话以无双斗舞击败ユダ
奖杯说明：无双斗舞相关的奖杯是白金之旅的又一重头。无双斗舞是传说编的独有要素。当把BOSS的HP打到空血时，BOSS会倒地喘息，此时靠近他就会出现按键提示，按下○键就会进入无双斗舞。无双斗舞说白了就是QTE，最短3个，最长8个。不过比较恐怖的是，如果玩家按错指令，BOSS就会立马翻身复活并回复一半HP！换句话说，如果完成不了无双斗舞，BOSS是永远也不会死的！也正因为这个设定，所以无双斗舞的相关奖杯其实也等同于剧情奖杯，在你将全角色的传说编通关的过程中一定能拿到。只要各位的反应以及对键位熟悉程度不是太差，相信都不是问题。顺带一提的是，传说编虽然不能中断存档，但是有CHECKPOINT的设定，因此就算不幸失败也不至于从头开始。

プレイ时间30时间 银杯
取得条件：累计游戏时间达到30小时
奖杯说明：一般说来大家在拿到这个奖杯的时候还没有拿齐其他奖杯。如果你已经提前拿齐，那么直接进画廊模式等就可以了，这个画面中会有时钟显示，当时间跳到30小时的时候，你就圆满了。

传承奥义で1000人击破 银杯
取得条件：累计用传承奥义或真·传承奥义击破1000人
奖杯说明：传承奥义就是用○键发动的"无双"。初期健四郎的传承奥义比较废，不过其他角色如雷伊的天地分龙手、沙乌萨的极星十字拳等等，有的是大范围杀伤奥义。只要记得在过关的途中多用就可以了，基本上不用刻意追求就能达成条件。

10000人击破 银杯
取得条件：累计撹敌10000人

北斗神拳で5000人击破 银杯
取得条件：累计用北斗神拳打爆5000人

南斗圣拳で5000人击破 银杯
取得条件：累计用南斗圣拳切裂5000人

北斗有情拳で5000人击破 银杯
取得条件：累计用北斗有情拳送5000人升天
奖杯说明：以北斗神拳、南斗圣拳、北斗有情拳打爆、切裂和升天的奖杯，相对来说比较耗时。注意一下是要将敌人打成这三种状态才算，普通死法不算。虽然要求比较苛刻，但我们可以装备北斗神拳の极意、南斗圣拳の极意、有情拳の极意来实现，这3个技能都是通过学习经络究明图可以学会的。装备之后任何攻击都具备这些效果，包括骑马和使用武器。不过这3个极意不能同时装备。本作最具效力的杀人方法莫过于骑马，不过游戏中只有一匹马能骑，那就是拉欧的爱马黑王号。游戏中的黑王号继承了原著中的夸张威力，仅靠冲撞就能秒杀杂兵，极其夸张。拉欧可以用传承奥义黑天杀直接召唤黑王号出现，其他人中仅有健四郎在其传说篇的最后一章能够享受一下骑马的快感。因此若想快速刷杀人数，选拉欧用骑马撞是最快的。拉欧本身实力就强，建议通关一遍后就调高难度，可以获得较多的技能点数，以方便学技能。从效率上来说，最佳地点是拉欧的传说编的最后一关，在与健四郎决斗之前的小场地内大约可以刷300人。只是这么刷的话比较枯燥，因此也可以经常换换其他人的幻斗篇打打，同样收获颇丰。在画廊模式中可以查看当前以各种拳法杀人的数量，非常体贴。

RATCHET & CLANK A CRACK IN TIME



在玩这款游戏的时候，你会始终觉得自己是在观看一部具有高度互动性的3D动画电影。不论是熟悉整个系列的老玩家还是从这一作刚刚开始上道的新手，都可以迅速被故事中那诙谐搞笑的美式幽默桥段所彻底感染。游戏的剧本紧紧衔接自前作《未来毁灭器》，两个太空小活宝的一举一动总是能调动玩家的积极性。强烈建议那些还持有观望态度的朋友试一试这款游戏，我敢保证，只要你拿起手柄，就很难把游戏停下来！

文 炎骑士&胜负师　美编 NINA

PS3	瑞奇与叮当 未来 时空裂缝	SCE/Insomniac Games	平台动作
	Ratchet & Clank Future: A Crack In Time		美版
	2009年10月27日	1人	59.99美元
			10岁以上

通关时间：约10小时，全要素收集及白金约25小

隆巴克斯英雄技术全解

操作方式

瑞奇

按键	操作
[illegible]	四种配件切换
[illegible]	角色移动
[illegible]	视点调整（按下可用于调整焦距）
[illegible]	快捷菜单，轻按为快速切换
[illegible]	射击
[illegible]	使用扳手，可配合R2键投掷扳手
[illegible]	跳跃，可以二段跳，下降时按住可以缓冲
[illegible]	越肩视点（操纵武器）
[illegible]	视点复位
[illegible]	射击
[illegible]	回旋镖加速
[illegible]	系统菜单
[illegible]	查看地图

叮当

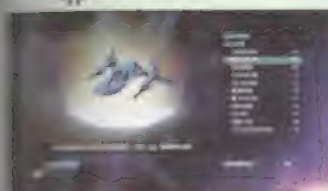
按键	操作
十字键	四种配件切换
左摇杆	角色移动
右摇杆	视点调整
△	快捷菜单（解谜时）
○	–
□	攻击，可以三连击
×	跳跃，可以三段跳，下降时按住可以缓冲
L1	越肩视点（用于扫描）
L2	视点复位
R1	投掷时光炸弹
R2	–
Start	系统菜单
Select	查看地图

亚飞莱恩号

按键	操作
[illegible]	太空电台调频
[illegible]	调整航向姿态
[illegible]	快速机动飞行
[illegible]	快捷菜单
[illegible]	主武器射击
[illegible]	–
[illegible]	制导武器射击，按住后可以复数锁定
[illegible]	制导武器射击，按住后可以复数锁定
[illegible]	粒子防护罩，可用于反弹攻击
[illegible]	主武器射击
[illegible]	加速飞行
[illegible]	系统菜单
[illegible]	查看区间跳跃飞行导航图



关于亚飞莱恩号的升级



亚飞莱恩号的能力升级与佐尼的收集数量直接关联，要想让游戏顺利进行下去，就必须提升亚飞莱恩号的能力。可见，收集佐尼是非常重要的！

亚飞莱恩号能力一览	
能力名称	必要佐尼数量
脉冲加农炮	初始能力
针刺飞弹	初始能力
修复飞船	3
推进大师 500	6
音波护罩	9
太空船拴绳	12
强力破坏者	15
电浆鱼雷	18
量子反射器	21
磁性护罩	24
质子枪	27
雄蜂火箭	30
朱立安超越推进器	35

箱子的种类



奈米箱

有金属结构框架和透明材料外壳的特殊箱子，其中存放有淡蓝色的物质——奈米，可以用于游戏中的角色恢复体力。

爆炸箱

带有黄色孔洞的红色箱子，当角色接近或者使用武器攻击时就会爆炸，会对敌我双方的角色造成伤害，其中亦存在少量的柏尔特。

金属箱

具有坚固金属外壳的箱子，无法用常规武器破坏，但可以通过爆炸箱来间接破坏，其中存放有少量柏尔特。

弹药箱

带有孔洞的黄色箱子，可以轻易破坏掉，箱内随机存放有各种武器的弹药。

柏尔特箱

木质箱子，其中存放有大量的柏尔特，可以轻易被破坏。

伪装箱

只有仔细观察才能发现的透明箱子，只有特定区域才会存在，其中存放有少量的柏尔特。

大箱子

大号的柏尔特箱，同样为木质，里面存放的柏尔特数量比普通柏尔特箱要多。



名词解释

奈米

游戏中的体力概念，可以在战斗过程中积累经验值，从而提升瑞奇的体力上限。游戏中的升级系统以计量槽的方式直接显示在体力计下方，非常直观。

柏尔特

即螺丝钉，游戏世界中全宇宙通行的货币，可以用来购买武器和弹药。破坏场景中的部分设施以及随处可见的箱子均可以出现柏尔特。

武器

想要挑战尼发利斯，没有称手的武器怎么行！盖爵创网络购物向您独家推荐以下武器。有了这些，你的冒险之旅将更加刺激有趣！我的意思是说，虐杀敌人时所产生的那种快感！在使用这些武器的过程中，它们还会在与你的磨合过程中逐渐提升性能——高度人性化的智能升级机制。在接下来的冒险过程中，这些武器最高可以升至Lv.5。当然，如果你觉得不满足，我们还会提供武器的续费升级服务，以确保你买到的武器可以进一步升级至Lv.10。并且，其中的几种自订型武器还可以根据你的使用习惯随意进行改装。

请记住，所有的这些都是由盖爵创网络购物为你独家提供的！



时光炸弹



爆炸后的时光炸弹可以让处于波及范围之内的所有物体减缓运转速度。这原本是奥福斯赐予叮当的独门利器。然而，谁让叮当与瑞奇是铁哥们儿呢，借来用用自然也是无妨的。不过，瑞奇只有在找到自己的好搭档之后，才能获得这种武器。

获得时机：大钟 第二象限
购入价格：－
初始弹药携带量：弹药无限

自订型手枪



自订型手枪是一种非常初级的自卫武器。它具有适中的射程，但威力却相对较小。因而只适于对付个体较小的目标。不过，它的拥有者可以有针对性地对其进行改造，从而使它可以应付各种突发情况。

获得时机：游戏初期
购入价格：－
初始弹药携带量：40

自定义改造选项

触发装置

拉力：基础能力，使得该枪能够以适中的射速持续开火。
速射：当使用者保持扣住扳机时，射速将明显提高。
充电：可以通过扣住扳机来蓄积能量，从而提高单发射击时的威力。

弹匣

线圈：基础能力，使得该枪可以稳定射出高速的子弹。
暴风：提高弹药的杀伤范围。
光束：将弹丸改为具有高度指向性的能量。

升级

跳弹：命中的弹丸相会弹向其他目标。
燃烧器：令射出的弹丸带有持续燃烧效果，可对命中的目标造成持续伤害。
冲击器：可以令被命中的目标变得容易被引爆。

自定型炸弹 推荐



这是一种非常实用的对集群目标用武器，具有令人满意的威力和较大的爆炸作用范围。它的使用者同样可以按照自己的意愿为其进行改造。这种武器的缺陷在于只能以抛物线投掷的方式发射，无法对付较远的目标，也无法对高速运动的目标造成有效杀伤。

获得时机：左拉尔森林
购入价格：1000柏尔特
初始弹药携带量：10

自定义改造选项

触发装置

接触：只有当与目标发生直接接触时才会发生爆炸。
接近：只要接近目标就会立刻爆炸。
定时：无论命中与否，都将在3秒钟后自动爆炸。

容量

爆炸性：最基本的爆炸效果，可以对一定范围内的目标造成伤害。
冲击波：进一步强化爆炸后的波及效果。
空爆：提高对空中目标的杀伤效果。

升级

毒性：爆炸后会产生大量飞溅的毒液，对沾染的目标造成持续性伤害。
榴弹炮：可以将目标直接炸飞。
齐射性攻击：令爆炸后产生的碎片带有二次爆炸效果。

音爆枪



音爆枪是一种以声波作为杀伤手段的奇特生物武器。它可以对进入其扇形射程内的敌人造成不小的伤害，但对使用的技巧却又着非常高的要求。由于需要掌握发射的节奏，并且射程较近，所以并不适用于混战的场合。

获得时机：左拉尔森林
购入价格：4000柏尔特
初始弹药携带量：14

祖康先生



祖康先生几乎是个完美的贴身保镖！任何对主人具有威胁的目标都将成为它的攻击对象。一旦被释放出来，它便会跟随主人发动自主攻击。当然，如果受到一定程度的攻击，它就会立刻瘫痪。另外，它的攻击力似乎也比较成问题。

获得时机：沃瑟隆太空船（第一战）
购入价格：6000柏尔特
初始弹药携带量：5

毁灭级电力球 推荐



在遭遇大量难缠敌人的时候，毁灭级电力球绝对是非常好的解围武器。它有着令人满意的杀伤力和较长的杀伤持续时间。任何接近电力球运行轨线的敌人都免不了受到重创。更重要的是，使用者还可以通过扣住扳机来进行蓄能，进一步提高单发电力球的杀伤效果。

获得时机：摩洛诺斯原野
购入价格：16000柏尔特
初始弹药携带量：9

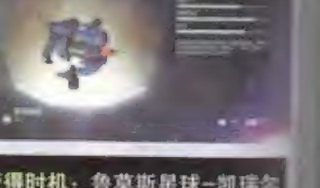
特斯拉钉



特斯拉钉是一种投掷武器。一旦落地，它就会对接近的目标不断释放高能闪电。当然，如果使用者对它的杀伤力不满意，那么还可以在一定范围内连续投掷多枚特斯拉钉。只要掌握好投掷的距离，复数的特斯拉钉会自动建立起网格状的高压闪电陷阱，对目标的杀伤效果将会呈几何式提升。

获得时机：公理城
购入价格：19000柏尔特
初始弹药携带量：6

电浆先锋 推荐



这是一种非常优秀的狙击型武器，绝对是对付远距离目标的不二选择。在使用的过程中配合L1键，使用者便可以用它找到目标身上的弱点。如果能够准确命中弱点，那么即便是再强壮的敌人，也会迅速倒下。

获得时机：鲁莫斯星球－凯瑞尔峡谷
购入价格：33000柏尔特
初始弹药携带量：8

摆荡器手套 推荐



你必须承认，音乐的力量是无穷无尽的。因为就算是再穷凶极恶的家伙，都无法抵挡得住摆荡器播放的乐曲。在敌人面前投掷一个摆荡器，然后趁着对方翩翩起舞的时候肆无忌惮地对其加以攻击吧！尽管这种作战的方式有点下三滥。

获得时机：亚哥里安竞技场
购入价格：22000柏尔特
初始弹药携带量：3

涉者 推荐



我敢说发明这种武器的人一定有严重的暴力倾向。总之，有了这样一件武器在手，不论走到哪里，你都会觉得心里非常踏实。只要看谁不顺眼，立刻瞄准对方来上这么一发……轰，整个世界就清静了！

获得时机：亚哥里安竞技场
购入价格：获胜者的战利品
初始弹药携带量：8

死亡爆旋



其实，我并不想贬低这种武器的实际作用。但任何人都得承认，要想掌握使用它的技巧，实在是一件不容易的事情。你必须先瞄准敌人，然后立刻把它发射出去，然后等着它绕到敌人的屁股后面发动攻击。据说是方戈星人最早发明了这种武器，大概他们都喜欢一边绕着敌人兜圈子、一边用一个类似回旋镖的玩意儿保护自己。估计这也是导致方戈星人成为混蛋尼发利斯的阶下囚的最根本原因……

获得时机：亚哥里安竞技场
购入价格：获胜者的战利品
初始弹药携带量：14

自订型霰弹枪



既然是霰弹枪，那么显然只会对近距离的目标产生明显的杀伤效果。这种武器特别适用于狭窄而混乱的场景。当然，在敌人众多的环境下也会非常有效。作为亚哥里安竞技场的胜利者奖品，它最适用的地方其实就是在竞技场上。特别是在对付那些蜂拥而至的杂鱼的时候。

获得时机：亚哥里安竞技场
购入价格：获胜者的战利品
初始弹药携带量：12

自定义改造选项

枪管

延伸：基础能力，用以强化弹药的射程。
加倍：以牺牲射程为代价换取双倍的杀伤范围。
气门：以牺牲杀伤范围为代价换取射程与威力。

弹匣

弹丸：最为基本的杀伤性弹药。
长矛：令射出的弹丸产生大量的杀伤性碎片。
子弹：增强弹药的杀伤力。

升级

触电：可以对命中的目标释放出巨大的能量。
穿孔：增强弹丸的贯穿效果。
雷管：令射出的弹丸具有附着效果和延时爆炸的特性。

冷冻炸弹手套



这绝对是一种绝好的辅助牵制型武器。被它命中的敌人会在短时间内变成一尊无法行动的冰雕艺术品——这可以为它的使用者赢得短暂的喘息时间。我想，绝大多数人都应该在这个时候对着化作冰块的敌人猛烈开火吧！大概只有魁克那种胆小鬼才会选择借机开溜。

获得时机：汤布利哨站
购入价格：41000柏尔特
初始弹药携带量：8

噪音剑 推荐



天晓得这种小孩子过家家玩具一样的东西为什么要卖的这么贵！至少对于我来说，在买下它之后的最初一段时间里从来没有尝试使用过它。不过在一次偶然的机会下，记住是偶然！我用它来对付一个穷追不舍的亚哥里安武士。而且，效果居然出奇的好！那些被我射出的小飞镖就像夏天围着路灯的飞虫一样纠缠着我的敌人。而这时的我则有时间从容用大威力武器瞄准目标……我是说，这玩意儿用来牵制敌人实在是太棒了！

获得时机：沃瑟隆太空船（第二战）
购入价格：45000柏尔特
初始弹药携带量：75

巨网发射器



听名字就知道这是一种怎样的武器。虽然无法对目标造成伤害，但最起码可以让对方暂时动不了。我总觉得它跟冷冻炸弹的作用差不多……

获得时机：华尔基莉堡垒
购入价格：74000柏尔特
初始弹药携带量：12

猴子转换枪



把一个凶悍无比的恶棍变成手无缚鸡之力的猴子，这看起来似乎是个不错的主意。不过实际操作起来却出现了一点儿问题。把目标"猿猴化"需要一定的时间，然而你不能指望那些扛着加特林机关炮的敌人老老实实地等着你戏虐他。也就是说，只有在对付那些跑得比你慢、枪法没你准的笨蛋时，这个玩意儿才会派上用场。

获得时机：亚哥里安竞技场
购入价格：获胜者的战利品
初始弹药携带量：弹药无限

李夫特掠夺者5000 推荐

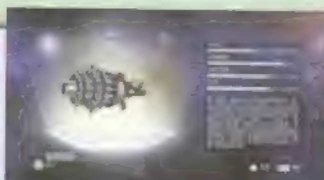


买下它之后，你会觉得自己养了一头隐形的大怪兽，至少我是这么认为的。想想看，当一大群亚哥里安单细胞生物向你冲过来的时候，你只要弹一下指头，头顶上就会立刻出现一个通向其他次元空间的裂缝，然后，一条条粗大的触手会毫不留情地将所有的倒霉蛋儿卷走，一个也不留。这种感觉，实在是太好了！

获得时机：尼发利斯太空站
购入价格：91000柏尔特
初始弹药携带量：3

莱诺V 推荐

据说这是一种严禁使用的非人道武器。不过对于任何一个拥有它的人来说，至少可以省去战斗中的不少麻烦。想像一下吧，只要你扣下扳机，交响乐就会立刻响起，与此同时，敌人将会在你制造出来的弹雨之中煎熬。直到他被射程筛子，或者你的弹药耗尽。



获得时机：公理城
购入价格：无价，但要求集齐设计图
初始弹药携带量：1500



小配件

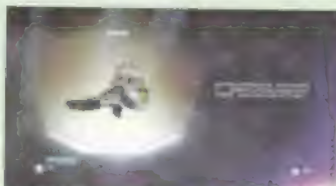


渥尼维奇

渥尼维奇扳手是瑞奇从不离手的贴身装备。它既可以用来打开各种机关，也可以用于攻击敌人，用起来十分称手。

摇摆射击

通过发射光束来锁定特定场景中的悬浮光球，从而可以在空中连续摆荡。在接近光球的时候按下R1键即可发射摆荡光束，松开R1键后便会脱离摆荡状态。



渥尼水炮

行至鲁莫斯星球时获得的奇特道具，可以装填多种液体，用于降温、诱敌、灌溉、除锈等等，实乃居家旅行必备之佳品！

回旋靴

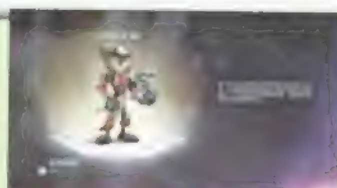
阿济穆司将军赐予的礼物，据说是瑞奇父亲留下来的宝贵财产。穿上之后配合R2键可以在地面高速滑行，配合特定的旋转机关和滑跃跳台可以到达较远较高的场景。另外，从高处落下时，保持按住×键可以起到缓冲的作用。如果在这一过程中再按下R2键，那么还可以进一步增强效果。



道具

盔甲

用于保护瑞奇的身体，减少外来伤害，随着游戏流程的推进可以不断买到新的强化盔甲。最高等级的盔甲是超能福拉斯盔甲。



佐尼神器

在左拉尔森林的方戈朵村庄中获得的道具，用于收集佐尼。



黄金柏尔特

柏尔特之中的珍稀品种，可用于购买新服装。



莱诺V侯罗设计图

一种超级武器的设计蓝图，共有10份，分散在宇宙的各个角落。将这些设计图收集齐之后便可换得超级武器。



宝藏探勘器

挑战亚哥里安竞技场获得的道具。有了它，所有的宝藏都会显示在地图上！



箱子攻击者2000

对箱子的破坏效率会更高。



盔甲磁化器

可以吸引更远距离的柏尔特。



尼发利斯门禁卡

亚哥里安竞技场的获胜者战利品，用于通过杰尼发星球的安全检查。





任务分类与说明

游戏流程中的任务分为主线与支线两种，前者与游戏的故事发展密切相关，只有完成之后才能够将游戏继续下去，后者与故事的发展毫无关系，但由于涉及到宝藏收集和隐藏武器的获取，所以还是有必要去一一完成的。将全部的支线任务完成之后，分别会有与之对应的技能和奖杯解锁。另外，支线任务还可以进一步分为卫星探索和委托任务，前者比较考验玩家的操作，与之相对应的奖励通常为隐藏的宝藏；后者多为驾驶亚飞莱恩号完成的射击小游戏，对应的奖励通常是一定数量的柏尔特。值得注意的是，对于尚未完成的任务，与之相对的卫星上会出现绿色光环提示，而对于已经完成的任务，对应的卫星上则会出现蓝色的光环。通过这一点，玩家可以轻易判断出当前的行动目的。

隆巴克斯英雄冒险指南

未知地区
Unknown Location





完成光学校正测试
Complete optical calibration test

根据提示利用右摇杆和L键分别完成扫描操作，成功之后便会开启前方的闸门。

逃离尼发利斯博士的掌控
Escape Dr. Nefarious's clutches

此阶段的行动属于基本的操作介绍，只要逃过最初破碎的玻璃平台即可，注意在对面的平台上会有敌人向自己开火。

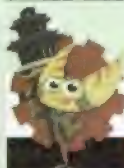




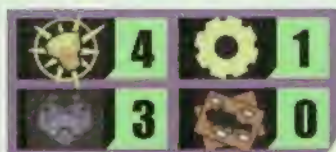
听从守护者的指示
Follow The Caretaker's instructions

这个阶段的行动并没有什么难点。对于初次尝试本作的玩家来说，只要听从守护者的指引就可以轻松通过沿途的障碍。注意在途径高速旋转的环形平台时，要等待敌人将场景中的时光炸弹破坏才能够通过。另外，在随后的行动中，一些遭到破坏的平台还会有规律地循环变化，注意要抓紧时间通过。此处的场景中会存在一个【黄金柏尔特】，但目前暂时无法取得，只能等到获得时间修复能力之后再说。

菲莱克斯象限
Phylax Sector



昆托斯星球－左拉尔森林
Planet Quantos-Zolar forest



探索左拉尔森林
Search Zolar forest

探索森林的过程并不复杂，穿过初期的一段森林之后，瑞奇要设法用随身携带的扳手先后打开两座吊桥机关，然后才可以通过。第一座吊桥旁的平台上有一枚【黄金柏尔特】，只有获得“回旋靴”之后才可以拿到。

找出走失的孩子
Locate The missing Fongoid children

第一个走失的孩子就在附近的位置；第二个走失的孩子在地图左侧的圆形场景中，需要设法跳到中央的平台，然后用扳手解开机关方可将孩子救出，在地图左侧的圆形场景中还可以得到一个【自订改造模组】；在第三个走失孩子所在的位置附近有一处隐藏的通道，来到通道尽头可以得到一枚【黄金柏尔特】。

护送方戈朵人回家
Escort The Fongoids home

护送方戈朵人回家的过程中会遭遇一些敌人，这些敌人不会攻击方戈朵人，但方戈朵人在遇到敌人时就不会继续前进了，只有先去消灭这些杂鱼。清理敌人的重点在于优先将场景中不断繁殖敌人的植物破坏，否则敌人就会源源不断地出现。来到通向札罕神殿前的台阶时，在台阶一侧的角落里可以得到一枚【黄金柏尔特】。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

探索札罕神殿
Search the Temple of Zahn

进入神殿后的第一层要以三人协力踩下地面的机关才能打开闸门，第二层是由多段光束机关组成的陷阱，设法通过后来到神殿尽头即可得到“佐尼神器”。

需要找到3只佐尼来修复亚飞莱恩号
Find the three Zoni necessary to repair Aphelion

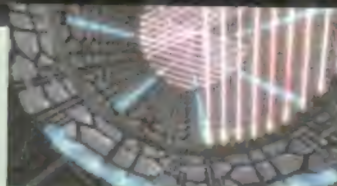
得到佐尼神器后，直接在房间中就可以捕捉到第一只【佐尼】，返回时注意光束机关陷阱的规律发生了变化，通过后即可捕捉到第二只【佐尼】；离开神庙后击退来袭的敌人，方戈朵长老会打开一个房间的机关，进入之后可以捉到第三只【佐尼】。

保护方戈朵人别受到沃瑟隆大帝的残害
Defend the Fongoids from Lord Vorselon

这场战斗是游戏开始后的第一场像样的战斗。相比之前对付的敌人，这场战斗中出现的对手多具备飞行能力，因而要巧妙地利用枪械来消灭。解决了初期的敌人之后，还要跟随方戈朵长老一起前进，待消灭一个机关炮机器人之后，战斗便告结束。

使用佐尼修复亚飞莱恩号
Use the three Zoni to repair Aphelion

跟随长老乘坐空间瞬移设施直接返回左拉森林的初始位置，接近亚飞莱恩号的残骸即可触发修复飞船的动画。修复飞船后，此处隐藏的通路便会解开，从中可以得到一枚【黄金柏尔特】。



定位拘留舱房
Locate the detention wing

进入船舱后经常要借助人工重力靴通过带有光束机关的离子带，在离子带上行动时要避免使用二段跳跃，否则就会脱离人工重力。来到核心地带后需要搬动机关，在这一过程中还要对付几批杂鱼，注意要多多利用场景中的炸弹。来到“中央集线器”后可以得到一份【莱诺V】的设计图。

帮助囚犯逃脱！
Help the prisoners escape!

魁克破坏牢门后，随即会出现大量的守卫机器人，对付这些敌人切忌正面猛攻。安全到达逃生出口后，还要穿过离子带启动闸门来让囚犯们逃出去。

逃离沃瑟隆大帝的太空船！
Flee Lord Vorselon's

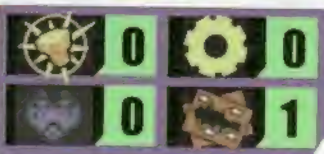
逃离沃瑟隆大帝的太空船之前，还要返回中央集线器，好歹跟热情好客的主人打个招呼。将这个家伙打回原形之后便可以离开太空船了。

和沃瑟隆大帝战斗
Fight Lord Vorselon

沃瑟隆大帝的基本攻击样式是光束扫射、远距离遥控落雷。当他的体力被削减掉约三分之一时，他还会隐身，注意不要被偷袭。当他的体力被削减至还剩约三分之一时，他会有一定几率释放带有追踪效果的光束。在这场战斗中要避免过于靠近场地的外围，跌入电浆池会导致受伤。另外要尝试与沃瑟隆发生近距离接触。场景中每隔一段时间会出现弹药补给，高难度下最好保证命中率，否则当弹药耗尽后战斗将会非常被动。

沃瑟隆太空船
Vorselon's ship





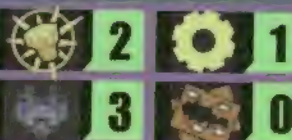
击败沃瑟隆的战斗机
Defeat Vorselon's fighters

离开昆托斯星球后会遭遇沃瑟隆大帝的太空船，随后会有战斗机源源不断地出现。沃瑟隆派出的战斗机会向着亚飞莱恩号开火，并且还会布设太空机雷。击破战斗机可以获得各种道具。

渗透进入沃瑟隆的太空船
Infiltrate Lord Vorselon's ship

累计击破规定数量的战斗机后便可以在沃瑟隆太空船上降落。在进入船舱内之前，首先要设法避开发动机尾喷口喷出的烈焰，其间要借助“R2＋□”来放下吊桥机关，接下来借助人工重力靴通过离子带即可进入船舱。





菲莱克斯－T
Phylax Tau

在这颗星球上累计消灭50个敌人可以获得一个【自订改造模组】。对付敌人的时候尽量使用投掷扳手的攻击方式可以避免受伤。另外还可以通过引爆变压器来炸死敌人。

菲莱克斯－C
Phylax Gamma

这是一颗充满了熔岩的炽热星球，沿着惟一的路线前进，顺利到达终点后可以得到一只【佐尼】。通过浮动平台的过程中要注意掌握好跳跃时机，其间还有一个需要用扳手才能解开的机关。

菲莱克斯－A
Phylax Alpha

这个星球上存在有一只【佐尼】，只要用扳手打开建筑外的机关即可进入建筑捉到佐尼。另外，在星球上的一个陨石坑内还可以获得一枚【黄金柏尔特】。

菲莱克斯－S
Phylax Sigma

在这颗星球上累计消灭50个敌人可以获得一枚【黄金柏尔特】。

菲莱克斯－B
Phylax-Beta

这颗行星隐藏在小行星带中，登陆后注意要踩着岩块行动，避免陷入流沙之中。在途中的一个方形平台上，要借助扳手压缩弹簧机关，然后才能前往下一个平台。顺利来到最终的平台后可以捉到一只【佐尼】。

摧毁尼发利斯博士的太空船
Destroy Dr.Nefarious's ships

1000柏尔特

在菲莱克斯象限可以见到一个走私客，接触这个家伙的飞船后，他会拜托瑞奇帮忙去搞定尼发利斯博士的太空船，这笔双赢的买卖非常好做，只要驾驶飞船靠近菲莱克斯补给站附近的警戒卫星，就会接连出现小型战斗机，待击落一定数量的战斗机后，卫星的防护罩便会消失，趁着这个机会赶快消灭卫星吧！

寻找全部的莱诺V侯罗计划
Find the complete Ryno V Holo-plan

1000柏尔特

完成有关摧毁太空船的委托任务之后，再次与走私客接触，他便会说出有关侯罗计划的秘密。这是一个贯穿整个游戏流程的收集任务，瑞奇要设法翻遍所有星球的每一个角落，将所有的莱诺V设计图找齐。

空被辐射能照射的小行星
Clean up irradiated asteroids

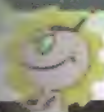
00柏尔特

将亚飞莱恩号停靠在菲莱克补给站，与瓦拉德人对话可以这个任务。接下来驾驶亚飞号前往地图上存在大片荧光的区域，将其中的所有的绿小行星破坏即可。行动中注意撞到小行星，小行星在被击后还会残留有致命的辐射云。

将特拉奇诺依德的太空船拖往菲莱克斯补给站
Tow terachnoid's ship to the phylax depot

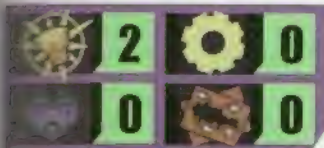
1000柏尔特

飞行至小行星带附近可以看到一个因飞船抛锚而滞留在此的可怜虫，如果将他的飞船拖至菲莱克斯补给站，便可以获得可观的报酬。不过亚飞莱恩号目前还没有拖拽工具，只能以后再回来赚这笔外快。



大钟：第二象限
The Great Clock:sector two







和西格蒙一起巡视大钟
Travel with Sigmund to meet Orvus

在初期的行动中只需要基本的跳跃技巧即可轻松通过。注意在初始位置不远的一处平台上，右侧的角落里有一枚【黄金柏尔特】。在随后的房间中，叮当将会第一次接触到本作中独特的时间谜题。此处的通过方式非常简单：

步骤	动作
1	踩下任意颜色机关并启动倒计时，迅速踩下红色按钮，结束倒计时。
2	踩下另外一个机关并启动倒计时，等待之前的替身踩下红色按钮后即可通过闸门。

第二个时间谜题的解锁方式略微有些复杂

步骤	动作
1	踩下任意颜色机关并启动倒计时，立刻踩下面前的红色按钮，结束倒计时。
2	踩下另外一个机关并启动倒计时，等待之前的替身踩下红色按钮后立刻进入前方打开的闸门，踩下其中的红色按钮后结束倒计时。
3	重复步骤 1 的动作，等待替身进入打开的闸门后即可离开红色按钮，直奔打开的闸门。

通过两个时间谜题后可以借助大气垫来到“记忆站B”，在这里可以获得一根时间手杖，随后开始有关手杖和时光炸弹的操作练习：使用手杖直接击打破损的物品可以令其复原；手杖可以用于直接攻击敌人，还可以反弹射来的光束流弹；时光炸弹爆炸后可以令一定范围内物体的行动速度变慢，包括飞行中的子弹和何种运转的机关。此处记忆站内存在有隐藏的【黄金柏尔特】，只有将游戏通关后返回此处才能够出现。使用手杖有节奏地攻击不同方向的敌人可以进行无限连击；如果在使用手杖攻击的过程中不改变行动方向，那么最多只进行三连击。如果已经领悟了破解时间谜题的法则，那么接下来的第三个时间谜题也不会显得太复杂：



步骤	动作
1	踩下任意颜色机关并启动倒计时，利用时光炸弹迅速通过面前飞速转动的齿轮，抵达对岸后踩下红色按钮，结束倒计时。
2	踩下另外一个机关并启动倒计时，跟随之前的替身通过齿轮区域，等待闸门打开后即可通过。

第四个时间谜题同样很好解开

步骤	动作
1	踩下任意颜色机关并启动倒计时，迅速踩下左侧不远处的红色按钮，结束倒计时。
2	踩下另外一个机关并启动倒计时，立刻奔向远处降下的平台，确认站到平台上之后结束倒计时。
3	重复步骤 1 的动作，等待替身站到升降平台后离开红色按钮，结束倒计时。
4	重复步骤 2 的动作，等待平台重新升高后即可通过闸门。

第五个时间谜题相对较为复杂

步骤	动作
1	踩下蓝色机关并启动倒计时，迅速站到右侧的升降平台上，结束倒计时。
2	踩下绿色机关并启动倒计时，等待蓝色替身站到右侧的升降平台上之后，踩下右侧的红色按钮，结束倒计时。
3	再次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤 1 的动作，等待平台升起后利用时光炸弹通过面前的齿轮区域，踩下对面的红色按钮后结束倒计时。
4	再次踩下绿色机关并启动倒计时，等待蓝色替身离开升降平台后，通过场景左侧的齿轮区域，迅速爬上浮空的平台即可通过闸门。

摧毁超脑波倒频器
Destroy the hypersonic brainwave scrambler

通过第五个时间谜题后，便会迎来与这个不速之客的战斗。这个家伙的主要攻击手段是发射光束，对付这种攻击的最稳妥的办法就是直接投掷时光炸弹，然后令叮当置身于炸弹爆炸范围内，待射来的光束变慢后，迅速将光束弹回。当对方的体力下降到一定程度后，便会释放冲击波和大批的杂兵。此时要设法跳过冲击波、解决掉所有的杂兵，然后抓住机会接近超脑波倒频器，通过直接攻击可以对其造成较大的伤害。如此反复，即可将对方彻底消灭。

维拉象限
Vela Sector



托连星球IV－摩洛诺斯原野
Torren IV-Molonoth Fields

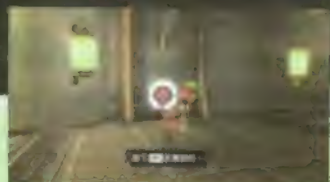


找到瓦尔各开口的方位 & 旅行至洼地
Track down Alister Azimuth

初始位置右侧的平台无法直接攀登，只能从左侧前进，途中会有多处需要借助扳手启动的机关。初始位置右侧存在一枚【黄金柏尔特】，只有等待此处的时间得到修复后才能够取得。跳跃到对面的平台后可以发现有箭头标识的滑跃跳板，不过暂时无法使用。注意此处的敌人比较经打，要小心对付。继续前进至触发剧情后，便可以发现开口的具体方位。随后，还可以在此处捉到一只【佐尼】。通过此处的滑行轨道区域后可以来到另外一个平台，这里高台上隐藏有一份【率恶V】的设计图（见地图），但用于跳上高台的弹簧已生了锈。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE





帮忙结束第 11-13 号状况
Help end Code 11-13

进入洼地后，在与瓦拉德人的对话中得知此处的电池头造反了，现在要设法将满地乱跑的电池头全部捉住，然后将他们插进对应的插座中，使瓦拉德人的机器能够正常运转。注意，随着电池头被插回插座以及机器逐渐恢复运转，行动的过程中会遇到一些危险。在洼地场景中可以获得一个【自订改造模组】（见地图）。

到瓦尔各关口进行冒险 & 找出阿历斯达 · 阿济穆司
Chase down Alister Azimuth

结束第 11-13 号状况后，由洼地中央的传送带可以进入瓦尔各关口。注意前进的过程中会遇到不少的敌人。一段剧情过后，瑞奇要设法跟随阿济穆司将军通过一段较长的滑行轨道。注意在这个过程中要掌握好跳跃的时机，否则就会跌入深渊。

精通回旋靴
Master the Hoverboots

剧情过后可以获得新道具“回旋靴”。通过十字键可以切换使用这种它，装备上之后可以在地面快速移动，行动过程中按下 R2 键还可以进一步提高速度，在跳跃的过程中保持按住 × 键可以延长滞空的时间。熟悉了回旋靴的基本控制方式后与阿济穆司将军对话会开始高级技巧的练习——包括利用滑跃平台、旋转加速机关以及弹跳平台。这一部分的练习要求玩家的操作动作熟练、一气呵成。跟随阿济穆司将军顺利到达带有绿色焰火的指定地点后，便会开始最后一个阶段的技巧训练：在有限的时间内沿着指定的绿色焰火路线走完全程。完成一系列的训练之后，阿济穆司将军会与瑞奇约定下一个见面地点——公理城。

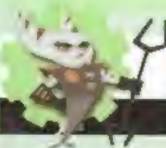
回到亚飞莱恩号
Return to Aphelion

接下来不要擅自行动，这个区域内还有一只【佐尼】，借助回旋靴的能力可以轻松地跟上它。顺利返回亚飞莱恩号之后便可以捉到这只佐尼。不要急于离开这个星球，返回与阿济穆司将军初次相遇的滑行轨道区域，可以找到两枚【黄金柏尔特】（见地图）。

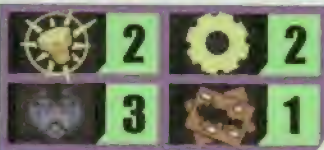


前往特拉奇诺行星的公理城
Travel to Axiom City, Planet Terachnos

特拉奇诺行星是维拉象限内的另外一颗大行星，它位于维拉象限的另一端，从托连星球 IV 到特拉奇诺行星要穿越一大片小行星带。在接近这颗星球的时候，会遇到防卫星带，此时只有按下 R2 键打开亚飞莱恩的加力才能够冲过屏障。



特拉奇诺星球-公理城
Planet Terachnos-Axiom City



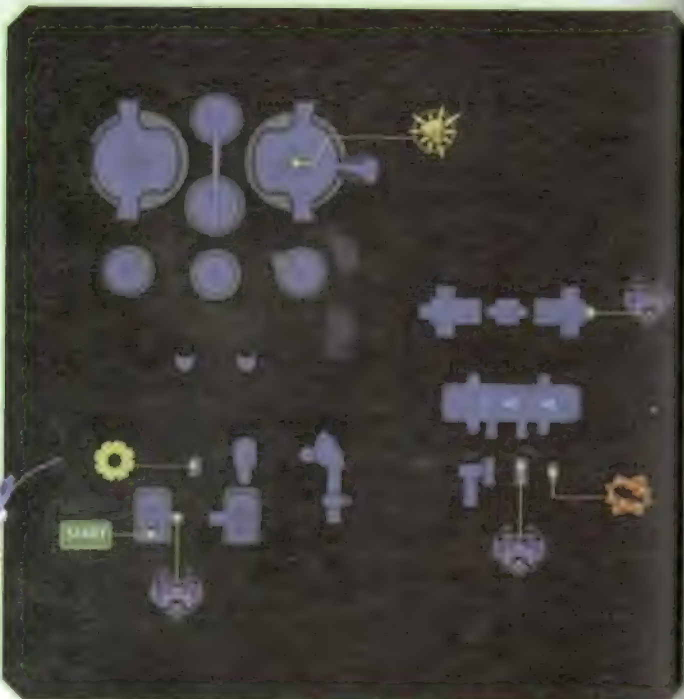


奈罗克斯广场的会面
Rendezvous at Neurox plaza

到达公理城之后，瑞奇并不会立刻见到阿济穆司将军，他会告诉具体的碰头地点——奈罗克斯广场，而要到达这个地方，瑞奇就必须要借助回旋靴的能力。注意，在前往奈罗克斯广场的过程中会看到一只【佐尼】，如果跟随它前往区域内的另外一条分支路线，那么不仅可以将其捕获，还可以在分支路线的尽头获得一个【自订改造模组】。



来到公理城太空中心后，要借助回旋靴的能力跳到光束屏障另一侧的控制台处，以解除这里的光束屏障封锁。接下来解决掉一批警卫机器人，随后通往下一个区域的输送管便会打开。不要急着离开，从太空中心的另外一个出口可以到达隐藏的平台，在这里可以找到一只【佐尼】、拿到一份【莫诺·X】设计图。另外，进入输送管道之前记得要捉住太空中心里的一个电池头。来到新的区域后，可以用之前捉住的电池头解除一处光束屏障，从而获得一只【佐尼】。借助回旋靴的能力通过浮动平台之后，便可以见到正在与敌人交火的阿济穆司将军。在这一区域的一个圆形平台上方存在一枚【黄金柏尔特】，不过目前还是无法拿到它。





毁掉 VX-99

Destroy The VX-99

尼发利斯博士放出了巨大的机器人 VX-99 来对付两位隆巴克斯英雄，这场战斗将比以往的经历都要激烈！瑞奇首先要对付的是两批机器人杂兵，接下来 VX-99 会用两道交叉的光束对瑞奇所在的平台进行扫射。当光束扫射结束后，VX-99 的主体就会升上来，这时可以借助回旋靴的加速冲刺跳到 VX-99 的身上。

在 VX-99 身上行动与在离子带上相同，这个大家伙会用三股光束追踪瑞奇，坚持躲避一段时间后，三股光束又会转为旋转扫射。躲开两次扫射之后，VX-99 的身体会暂停运转，此时要抓紧时间用扳手破坏上方的齿轮机关。注意当打开机关后，一定要离开与之相对应的那一块外壳，否则就会随着脱落的外壳一同跌入深渊！如此反复三次，便可将 VX-99 的主体外壳全部剥落，随即进入下一个阶段的战斗。

在平台上消灭一批机器人杂兵之后，使用摇摆射击道具可以来到 VX-99 的头部。瑞奇将要在这里彻底修理这个大家伙！对方的基本攻击手段使用四股光束进行旋转扫射，而瑞奇所要做的就是将固定 VX-99 头部保护罩的设施破坏掉。注意在这个过程中要掌握好躲避光束的时机，四股光束会变换转动的规律。失去了保护罩的 VX-99 会同时用四股光束和两门机关炮向着瑞奇开火，此时只能一面躲避机关炮一面注意脚下扫过的光束带，并且设法用各种武器还击。当对方的体力见底时，还会在这两种攻击方式的基础上释放可以约束瑞奇行动范围的光束屏障，这个阶段比较考验玩家的躲避技巧。继续坚持战斗片刻，这个大家伙就会土崩瓦解，随后要在有限的时间内尽快抓住阿济穆司将军的飞船回到安全的地方。



战斗刚刚结束，阿济穆司将军又约定了下一个碰头的地点——鲁莫斯星球上的凯瑞尔峡谷。不过现在还不能立即离开公理城，返回波利艾克斯工业的控制中心，在尽头的房间内可以得到一枚【黄金柏尔特】。

潜入波利艾克斯工业

Infiltrate Pollyx industries

成功解开所有的开关之后，沿着中央平台的离子带可以来到新的区域——波利艾克斯工业。这个场景的空间比较狭窄，但敌人的数量却比较多，战斗的时候要多多利用各种武器。在进入这个区域的初始位置附近可以获得一个【自定改造模组】，不要错过。借助摇摆射击道具来到对面的平台后可以解除光束屏障的封锁。然后便可以直捣波利艾克斯工业的控制中心了。

绕过防御系统

Bypass the defense system

虽说是要绕过防御系统，但实际上则是与守卫的机器人硬碰硬了。坚持完成分别在两个圆形平台上的战斗后，与场景中的全息人像对话可以解除光束屏障的封锁。接下来要根据地图上的提示及时开启开关，注意每次出现的开关的持续响应时间很短，一定要抓紧。



维拉 -D

Vela-Delta

这是一颗沙漠星球，瑞奇只能在浮动的平台上行动。注意这里的许多浮动平台会有规律地移动，跳跃的时候要掌握好时机。行至后半段后还会有许多喷射火焰的平台，跳跃时同样要掌握好时机。顺利到达最高处的平台上可以捉到一只【佐尼】。

维拉 -A

Vela-Alpha

3000柏尔特

在维拉 -A 行星上的行动要借助回旋靴的加速冲刺能力。行动的路线中有一个分支：走左侧的路线可以捉到一只【佐尼】；沿着右侧来到尽头则可以获得一枚【黄金柏尔特】。

维拉 -C

维拉 -Gamma

降落到这颗星球上之后立刻就可以看到一只【佐尼】，一直跟着就可以捉到它。另外，在星球上的一个陨石坑内还可以获得一枚【黄金柏尔特】。

维拉 -T

Vela-Tau

在这个星球上累计消灭 50 个敌人可以获得一枚【黄金柏尔特】。

维拉 -B

Vela-Beta

维拉 -B 行星隐藏在小行星带中，它的表面同样存在大量的移动平台和喷火平台。注意在行动中还会遇到一些会飞行的敌人，如果不事先将他们消灭，那么就很可能受到他们干扰。顺利到达移动平台的尽头可以捉到一只【佐尼】。另外，这颗星球上还隐藏有一枚【黄金柏尔特】，所在位置是孤立于液氮海洋中的房子内（见地图），获得它的方法是：到达高度最高，并且与之距离较近的一处平台，然后借助回旋靴的加速冲刺跳到房子所在的位置即可获得。

维拉 -E

Vela-Epsilon

这颗行星上同样有一只【佐尼】，注意，在这里行动时，除了会遇到以往的那些机关之外，还有需要插上电池头的插座式机关。

维拉 -S

Vela-Sigma

维拉 -S 上的任务是消灭 60 个敌人，报酬则是【自订改造模组】。

拖行瓦拉德太空船

Haul transport

3000柏尔特

途经维拉补给站的时候，站上的瓦拉德人会给出这个委托任务。完成这个任务的前提条件是累计获得 12 只佐尼，以便让亚飞莱恩号获得太空船拴绳。随后根据地图上的导航指示（闪烁黄色）飞行，找到目标并将其拖拽回维拉补给站就算大功告成。

从彗星取得核心样本

Comet sample

3000柏尔特

在维拉补给站降落，然后与站上的瓦拉德人对话就会出现这个任务。执行这个任务同样要求亚飞莱恩获得太空船拴绳，并且具有一定的危险性。领取任务后驾驶亚飞莱恩号寻找维拉象限内惟一的一颗彗星，尾随其后并瞄准彗星的核心部位持续开火（注意火力选择，某些武器无法对彗星造成破坏），待露出彗核后迅速抓取即可。

收集转换器磁碟元件

Tank delivery

3000柏尔特

在维拉象限内可以找到一艘漂浮的太空船，上前接触可以领取这个任务，随后在地图上会出现大片闪烁黄色光斑的区域，前往此处利用拖拽能力协助委托人收集一些太空垃圾即可赚到这笔钱。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



大钟：第三象限
The Great Clock:sector three





2	0
0	0

跟着西格蒙前往导览室
Follow Sigmund to the Orientation room

跟着西格蒙一直来到“量子附件 1”后会遇到第三象限的第一个时间谜题：

步骤	动作
1	踩下左侧机关并启动倒计时，立刻踩下左侧红色按钮，结束倒计时。
2	踩下右侧机关并启动倒计时，立刻踩下右侧红色按钮，结束倒计时。
3	踩下中央机关并启动倒计时，直奔打开的闸门。

和奥福斯在克拉克（叮当）的潜意识碰面 & 学习如何修复时间
Meet Orvus in Clank's subconcious & Learn how to repair time

进入导览室后，叮当可以观看一段有关大钟秘密的影片，随后进入“记忆站 C”与奥福斯碰面，学习有关时间修复的方法：按住 R1 键配合左摇杆可以找到并修复黄色的时间柱；如果没能及时修复，时空扭曲会导致破损的时间柱分裂（由黄色变成红色，然后分裂开来）；粉色的“探索者”会破坏已经修复的时间柱，一定要优先找到并消灭它。此处记忆站内同样存在有隐藏的【黄金柏尔特】，只有将游戏通关后返回此处才能够出现。

修复宇宙间破损的时空！
Fix time across the Universe!

接下来的任务是运用刚刚学会的时间修复技巧来修复破损的时空，注意整个修复的过程要求速度够快！完成每个修复时间的任务之后可以获得数量可观的奖励。经过“量子附件 2”的时候会再一次遇到时间谜题：



步骤	动作
1	踩下黄色机关并启动倒计时，迅速踩下右侧的红色按钮，结束倒计时。
2	踩下绿色机关并启动倒计时，迅速踩下左侧的红色按钮，结束倒计时。
3	踩下蓝色机关并启动倒计时，直奔左侧，进入打开的闸门并踩下其中的红色按钮，结束倒计时
4	再次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 2 的动作，等待蓝色替身进入闸门后，迅速 右侧的升降平台上，结束倒计时。
5	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 1 的动作，等待绿色替身站到右侧的升降平 再离开红色按钮，结束倒计时。
6	第三次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 4 的动作，等待平台升起后迅速跳到对面 台上并踩下红色按钮，结束倒计时。
7	第三次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 5 的动作，等待绿色替身站到右侧的升降 后直奔正对的闸门。

注意在通过这道闸门后不要急于前进，转向右侧可以发现一条隐藏 道路（见地图），从这里走可以获得一枚【黄金柏尔特】。第三处时间 非常容易解开，只要利用替身踩上红色按钮便会出现隐藏的浮动平台。

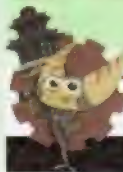
返回导览室的过程中会遇到第四处时间谜题：

步骤	动作
1	踩下黄色机关并启动倒计时，迅速站到右侧缺口处的升降平台上，结束倒计时。
2	踩下绿色机关并启动倒计时，等待黄色替身站到右侧升降平台后，踩下面前的红色按钮 束倒计时。
3	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 1 的动作，等待平台升起后，立刻踩下最近 红色按钮，结束倒计时。
4	踩下蓝色机关并启动倒计时，等待左侧的平台降下之后站到上面，结束倒计时。
5	第三次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 3 的动作，确认蓝色替身站到降下的平台 立刻转身离开并踩下右侧的红色按钮，结束倒计时。
6	再次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 2 的动作，等待黄色替身离开右侧升降平台 立刻转身离开并站到已经降下的左侧平台上，等待平台升起后立刻跳上对面的高台并踩下 侧的红色按钮，结束倒计时。
7	第三次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤 4 的动作，等待平台升起后立刻跳上对面 台，消灭两个杂鱼后直奔对面打开的闸门。

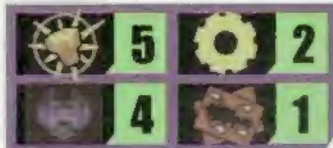
柯尔塞斯象限
Korthos Sector

阻止天秤座前往鲁莫斯行星
Defeat Libra to reach Lum

刚刚跳跃到柯尔塞斯象限，瑞奇就要面对一个丑八怪的舰队。这场战斗的要点在于摧毁天秤座的大型飞船，当这艘飞船的耐久度被削减至一定程度后，它就会自动生成防护罩，并派出小型战斗机出 干扰瑞奇的行动。只有消灭一定 量的战斗机才能够破解飞船的防护 罩。如此反复即可将天秤座打回 家。



鲁莫斯星球-凯瑞尔峡谷
Planet Lumos-Krell Canyo



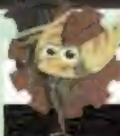
5	2
4	1



探索奥丁洞穴
Explore Odin caves

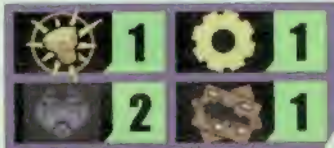
在奥丁洞穴见到阿济穆司将军后，他会要求瑞奇跳到深坑里面去搭建一座浮桥。只要用扳手搬动坑底的机关即可搞定。注意在深坑左侧的石室中有一枚【黄金柏尔特】，不要错过。继续前进可以看到在铁网的对面还有一枚【黄金柏尔特】，不过目前无法拿到它。奥丁洞穴中栖息着一种奇特而又可怕的群居生物——特拉麦特，他们不怕任何 规的攻击方式，但却特别怕水。另外 这些群居的小东西还喜欢一种植物 的汁液，而这种植物同样生长在 穴中。利用他们的这种特性，可 巧妙地通过洞穴。注意在特拉麦 出没的区域，有一处高台上同样 藏有【黄金柏尔特】，现在拿不到。





杰尼发星球-汤布利哨站

Planet Zanifar-Tombli outpost





摧毁亚哥里安骑士

Destroy the Agorian riders

来到凯瑞尔峡谷后会发现这里的瓦拉德人正在遭受亚哥里安人的骚扰。瑞奇的任务就是按照雷达的提示找到骑着巨兽的亚哥里安士兵，将他们全部打包送回家！注意在峡谷区域可以找到三只【佐尼】，只有在保证跟着他们到达特定的地点后才能够捉到。另外，峡谷中还存在两枚【黄金柏尔特】、一份【手甲V】设计图以及一个【自定改造模组】（见地图）。此处场景的特点是存在高低落差和大量需要借助回旋靴才能通过滑行轨道的路段。

追捕海德拉坦克

Hunt down the Hydra tanks

将所有的亚哥里安骑士解决掉之后，这种带有三个龙头的怪物就会出现。它的基本攻击方式是喷吐火球和火焰扫射，如果接近它，还会受到龙头的直接攻击；当它的体力被削减至一定程度后，还会出现



防护罩，此时要迅速用扳手拉掉防护罩，否则对方的体力就会徐徐恢复。如此反复三次，就可以把三个龙头全部废掉。

消灭亚哥里安人的空中支援

Eliminate Agorian air support

最后的清理工作非常简单，只要使用此处的核融合炮就可以轻松搞定。注意炮台持续开火会导致过热，导弹也有数量的限制。累计击落 50 架敌机后打完收工。

探索瓦哥尔洞穴

Explore caves

瓦哥尔洞穴同之前的奥丁洞穴直接连通，这里同样也存在有令人生厌的特拉麦特。不过，在进入洞穴之前，瑞奇可以得到新道具“渥[illegible]水炮”。借助它不仅可以巧妙地避开特拉麦特，还可以获得之前错过的黄金柏尔特以及隐藏在瓦哥尔洞穴里面的【佐尼】及【自订改造模组】。用水炮汲小溪中的水，然后再对着场景中的特殊植物发射，就可以让植物变得饱满，从而借助它跳到高处；用水泡汲取橙色植物的汁液，然后向着任意方向发射，特拉麦特就会疯狂地聚集过去，趁着这个机会可以避开特拉麦特的袭击。洞穴中有一种特殊的紫色植物会封住一些洞口，如果将橙色植物的汁液射向这些紫色的触手，那么特拉麦特就会不顾一切地冲过去，最后的结果就是特拉麦特与紫色触手相互“中和”，洞口也随之打开。

回到过去

Travel to the past

要想前往杰尼发星球，首先要通过汤布利屏障。接近这道卫星屏障后，会有提示使用拴绳解开屏障，只有这样才能够冲破障碍进行降落。接下来会发现此处的居民全都被尼发利斯博士的机器人囚禁起来，要设法将隔离网破坏掉。首先将守卫隔离网的机器人全部干掉，随后找到哨站里侧的那个自由身的方戈朵人，与之谈话后利用水炮的能力通过几处平台。注意在此处可以捉到一只【佐尼】。引开特拉麦特并架好桥后，再将此处的特拉麦特引诱过来破坏掉紫色触手，这样就可以来到里侧的场景。在接下来的行动中，需要灵活运用回旋靴的能力。注意在这一带可以找到一枚【黄金柏尔特】（在游戏中地图的外侧，无法显示）。另外，在接近主控制室的位置，可以捉到一只【佐尼】，在一侧崖壁上可以得到【手甲V】的设计图。需要指出的是，进入控制室必须有门禁卡，只有在亚哥里安竞技场赢得锦标赛Ⅰ的铜杯，才可以获得门禁卡。将隔离网关闭之后，方戈朵人得到了自由，瑞奇也可以由此处的时空隧道回到过去。

种植藤蔓种子

Plant the vine seeds

穿过时空隧道回到两年前，与断桥前的方戈朵人对话可以明确现在的行动目的。与方戈朵农夫对话后便会揽下这个“农耕”任务，随后按照提示在场景中找到藤蔓种子并种在附近的土壤中即可在瞬间长出藤蔓。共有三处土壤需要种植藤蔓种子。





INFORMATION | FEATURE | GUIDE

回到过去帮起重机的绞盘曲柄上油润滑

Oil the crane's winch crank in the past

与断桥前的方戈朵工头对话得知目前仍然无法过桥。不过由于种好了藤蔓，所以在返回原来的世界后，会发现场景中的断桥旁多出了由藤蔓搭起的滑行轨道。借助回旋靴通过藤蔓轨道可以到达起重机所在的平台上。消灭此处的敌人后可以解除光束屏，救释放被关押的方戈朵人，并且可以为渥尼水炮加注润滑油，进而为绞盘曲柄上油。注意在绞盘曲柄所在位置的支柱后方隐藏有一个【自订改造模组】。



于过去的方戈朵村庄探索

Explore the Fongoid village in the past

上好油架好桥之后，获得彻底解放的方戈朵人会对瑞奇的鼎力相助千恩万谢。接下来再次回到过去，重复一次为绞盘曲柄上油的工作后便可以架桥通过了。



渗透进入汤布利哨站

Infiltrate the Tombli outpost

进入汤布利哨站的目的是找到奥福斯，但在这之前要会有大队敌人前来阻挠。解决掉敌人之后会触发一段剧情，随后便自动返回到亚飞莱恩号旁边。由于时空隧道的大门已经关闭，所以此时只好离开杰尼发星球。登上飞船后，瑞奇会收到这样一条消息：阿济穆司将军被混蛋沃瑟隆抓住了！不管怎样，当务之急是要救出阿济穆司将军。

找出并登录沃瑟隆的船

Track down Vorselon's ship

离开杰尼发星球之后并不会立刻就见到沃瑟隆的战舰，不过根据导航地图的提示照样可以迅速找到这个绿色的大家伙。



沃瑟隆的太空船（第二战）

Vorselon's ship(Part two)

解救阿济穆司将军

Rescue General Azimuth

在战舰尾部的平台着陆后，立刻就会迎来一场恶战。注意此处的敌人不仅数量极多，而且对瑞奇造成的伤害也较大，一定要尽量避免被击中！消灭所有的守敌后来到控制台上方，踩下门前的两道机关即可打开大门。在接下来的场景，瑞奇会遇到一些空中的敌人，建议先消灭掉他们再进行下一步行动。此处的机关需要借助渥尼水炮来为绞盘曲柄上油才能通过。乘电梯来到下层后，便会与沃瑟隆大帝再度交手。沃瑟隆的招数并没有发生什么变化，不过其中的部分攻击方式和威力会有所增强。战斗的后半段要活用特斯拉钉和自订型炸弹等防守类武器来牵制处于隐身状态的沃瑟隆。战胜沃瑟隆大帝并通过光束防御带后可以见到被囚禁在牢笼里面的老将军，要想解救他，就要先将场景中三个方向的机关解除：

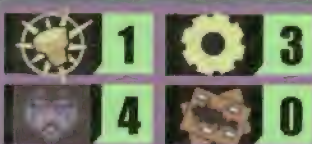


通往北部（地图上方）机关的通道需要借助回旋靴和摆荡的能力才能够通过，注意需要事先计算好提前量，以便刚好落在沿途运转的台阶上；要想解开右侧的机关，需要用渥尼水炮的能力为炽热钢板降温；要想解开左侧的机关，则要先通过带有激光防御带的人工重力区。将三个方向的机关全部解开之后，返回关押将军的房间，现在终于可以将其救出来了。

逃离沃瑟隆大帝的太空船！

Escape Lord Vorselon's ship

救出了将军还不算完，在离开战舰的过程中，瑞奇将会遇到大批敌人的围追堵截。特别是当回到船尾时，敌人的攻势会越发显得凶猛。此时要借助场景中的核融合炮来对付出现的敌人。对于这场战斗，如果觉得实在吃不消，那么在坚持到闸门打开之后，不妨尝试冲出敌人的封锁直接来到船尾甲板，在这里可以随时花费柏尔特来补充弹药。



[icon]	1	[icon]	3
[icon]	4	[icon]	0

柯尔塞斯 -A

Korthos-Alpha

堆满垃圾的柯尔塞斯 -A 上居然也隐藏有一只【佐尼】，它似乎要有意与瑞奇捉迷藏，不过只要根据雷达上的提示即可轻易地找到它。在追逐佐尼的过程中，还会遇到为数不少的当地居民，他们似乎对这个小隆巴克斯英雄有些看法。另外，以停机坪为起点，亚飞莱恩号机头为正前方，在右侧第二个陨石坑内可以找到一枚【黄金柏尔特】。

柯尔塞斯 -B

Korthos-Beta

在这颗行星上可以找到一只【佐尼】。这个星球上存在一些被力场隔离开来的方形区域，表面上看似乎是无法直接进入的，但只要仔细寻找，可以发现在停机坪附近力场区域的边界存在一个可以将瑞奇弹射进力场区内的弹簧，借助它便可以将所有的力场解除，从而攀上高台捉到佐尼。

柯尔塞斯 -D

Korthos-Delta

柯尔塞斯 -D 上充满了致命的液氮，瑞奇在这里同样可以找到一只【佐尼】。行动的过程中要注意按照规律隐现的平台，注意随着行动的推进，平台的变换频率也会加快！

柯尔塞斯 -C

Korthos-Gamma

这是一颗充满了炽热熔岩的星球，它的上面隐藏有一只【佐尼】。注意这颗星球上的部分路段是烧得通红的钢板，只有事先为渥尼水炮装填了水之后才能够顺利通过。

柯尔塞斯 -O

Korthos-Omega

要想获得隐藏在这颗星球上的【自订改造模组】，就必须击倒 25 个充满自信的亚哥里安没头脑武士。

柯尔塞斯 -S

Korthos-Sigma

这颗星球上隐藏有一个【自订改造模组】。不过，只有先解决掉 25 个亚哥里安人之后才能够获得它。

柯尔塞斯 -T

Korthos-Tau

这颗星球上隐藏有一个【自订改造模组】，获得它的前提是消灭 25 个不识相的机器人杂兵。

寻找渥尼衬垫

Retrieve Omnigasket

6000柏尔特

当瑞奇来到柯尔塞斯补给站后，与这里的瓦拉德人交谈可以领取这个任务，随后前往行星柯尔塞斯 -B，在建筑中可以找到它。完成任务后别忘了要返回柯尔塞斯补给站交差。

拖拽垃圾搬运工回家

Tow transport

6000柏尔特

接近陨石带便可以发现这可怜虫。接下任务之后将其拖到柯尔塞斯补给站即可小赚一笔。

护送冷酷的欧塔斯

Tow...

6000柏尔特

在柯尔塞斯 -D 附近可以这个难得的、有礼貌的亚哥里安人。他会要求瑞奇将他的飞船到亚哥里安竞技场。做这的过程中会遇到第三方势力扰，此时的瑞奇只有将所有机消灭才能继续自己的生意。

摧毁侯罗看板

Destroy all the Holo-...

6000柏尔特

登陆柯尔塞斯 -A 后，与上的瓦拉德废品商交谈可以这单买卖。随后离开星球，雷达的提示将象限内的三看板摧毁即可。

[illegible]侯罗看板

Return the remaining Holo-boards

[illegible]柏尔特

完成“摧毁侯罗看板”的任[illegible]后再次来到柯尔塞斯补给站，[illegible]以从瓦拉德废品商那里接到[illegible]买卖。接下来的工作就是按[illegible]托在象限内找到两块破广告[illegible]然后再将它们拖回到补给站。

设置侯罗看板

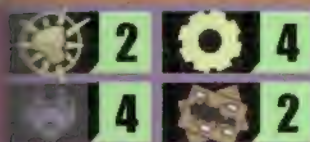
Set up the Holo-boards

6000柏尔特

瑞奇似乎很喜欢搞坐收渔利的买卖。完成“拖回侯罗看板”的任务后前往柯尔塞斯－A，与这里的瓦拉德废品商交谈可以获得这项后续的合同。随后需要开着亚飞莱恩号将三块侯罗看板拖拽到雷达上指定的位置。

亚哥里安竞技场

Agorian Battleplex





[illegible]开鲁莫斯星球后，得知大[illegible]克居然被亚哥里安人抓去[illegible]。为了救他，瑞奇必须前往位[illegible]斯象限内的亚哥里安竞[illegible]……

[illegible]发射器火热无比

亚哥里安竞技场前厅中的惟[illegible]游戏，不论从画面水平还[illegible]都很容易让人想起地球历[illegible]二十世纪七十年代末的雅达[illegible]戏。玩家在这款游戏中要扮[illegible]在很小的空间内辗转腾挪，[illegible]在不断射杀敌人的同时尽[illegible]多地解救人质。游戏采用回[illegible]轮战，游戏难度和敌人的[illegible]数量会逐步升级，直到[illegible]克被击倒在擂台上为止。[illegible]的内容尽管枯燥乏味，却深[illegible]的亚哥里安人的欢迎。[illegible]够在游戏中获得10000[illegible]将会获得意想不到的奖励！

[illegible]！

青铜奖杯	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	1500
[illegible]	[illegible]，2000柏尔特
[illegible]	[illegible]，2500柏尔特
[illegible]的死亡	[illegible]侯罗设计图，3000柏尔特
[illegible]	交涉者，3500柏尔特

白银奖杯	
[illegible]	[illegible]，4000柏尔特
[illegible]	[illegible]，4500柏尔特
[illegible]艺术	[illegible]，5000柏尔特
[illegible]	箱子攻击者2000，5500柏尔特
[illegible]三人挑战	死亡漩涡，6000柏尔特

黄金奖杯	
无法碰触	[illegible]，6500柏尔特
快灭绝的种族	[illegible]，7500柏尔特
快速和死亡	盔甲磁化器，8000柏尔特
亚哥里安轮盘	[illegible]，8500柏尔特
双重危害	自订型霰弹枪，9000柏尔特

当瑞奇在本尼里斯象限解决掉传说中尼发利斯博士的绯闻女优，也就是仙后座之后，新的锦标赛就会开启！

锦标赛！！

拉里坦奖杯	
[illegible]	[illegible]
防火考验	[illegible]，5000柏尔特
与毒交战	[illegible]侯罗设计图，10000柏尔特
毁灭者	[illegible]，15000柏尔特
竞技场上的电池头	宝藏探勘器，20000柏尔特
过度伤害	猴子转换枪，25000柏尔特



大钟：第四象限

The Great Clock:sector four







与西格蒙在记忆站！见面

Meet Sigmund at the Mnemonic station Iota

前往记忆站的途中并没有太多的难点，不过注意在距离初始位置不远的一个旋转齿轮中央存在有【[illegible]】，不要错过！来到“跨诺斯终端机1”处会遇到本象限内的第一个、也是较有难度的时间谜题：

[illegible]	[illegible]
1	踩下黄色机关并启动倒计时，迅速踩下场景中央的红色按钮，结束倒计时。
2	踩下绿色机关并启动倒计时，跑向对面即将打开的闸门，踩下其中的红色按钮，结束倒计时。
3	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤1的动作，等待绿色替身进入对面的闸门后离开红色按钮并迅速站到右侧的升降平台上，结束倒计时。
4	踩下红色机关并启动倒计时，踩下场景右侧的红色按钮，结束倒计时。
5	踩下蓝色机关并启动倒计时，迅速站到左侧最近的升降平台上，结束倒计时。
6	再次踩下红色机关并启动倒计时，重复步骤4的动作，等待蓝色替身站到左侧升降平台后，离开红色按钮并迅速站到右侧的升降平台上，结束倒计时。
7	再次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤5的动作，等待平台升起后立刻跳到前方的悬浮平台上，踩下红色按钮，结束倒计时。
8	第三次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤3的动作，等待平台升起后立刻跳上前方的悬浮平台，踩下红色按钮后结束倒计时。
9	第三次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤7的动作，等待左侧第二个升降平台升起后迅速通过，踩下左侧最远处悬浮平台上的红色按钮，结束倒计时。
10	第四次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤8的动作，等待蓝色替身通过左侧第二个升降平台后，再跳上右侧第三个悬浮平台，踩下红色按钮后结束倒计时。
11	第三次踩下红色机关并启动倒计时，重复步骤6的动作，等待平台升起后即可通过对面的闸门。

测试记忆站！

Test Mnemonic station Iota

进行测试之前首先要对记忆站！进行一番修复。此处的记忆站内隐藏有一枚【[illegible]】，并且同样要等到将游戏通关之后才能返回来获取。

前往奥福斯厅

Proceed to the Orvus chamber

前往奥福斯厅的途中会在“跨诺斯终端机2”处面对第二个时间谜题。



[illegible]	[illegible]
1	踩下黄色机关并启动倒计时，立刻踩下右侧最近的红色按钮，结束倒计时。
2	踩下绿色机关并启动倒计时，通过左侧齿轮区域后迅速踩下对岸的红色按钮，结束倒计时。
3	踩下红色机关并启动倒计时，踩着右侧浮起的平台来到对面，等待平台降下后迅速站上去，结束倒计时。
4	再次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 2 的动作，等待红色替身站到右侧的升降平台后，离开红色按钮，结束倒计时。
5	再次踩下红色机关并启动倒计时，重复步骤 3 的动作，等待平台升起后踩下最近的红色按钮，结束倒计时。
6	第三次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 4 的动作，等待红色替身站到右侧的升降平台后离开红色按钮，等待左侧的平台降下后再站上去，结束倒计时。
7	踩下蓝色机关并启动倒计时，跟随绿色替身通过左侧的齿轮区域，等待左侧的平台降下后再站上去，结束倒计时。
8	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 1 的动作，等待红色替身跳上右侧的升降平台后，立刻通过左侧的齿轮区域来到对岸，站到降下的平台上，结束倒计时。
9	第三次踩下红色机关并启动倒计时，重复步骤 5 的动作，确认绿、蓝、黄色替身全部站到左侧升降平台后，离开此处红色按钮并立刻踩下远处右侧的红色按钮，结束倒计时。
10	再次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤 7 的动作，等待平台升起后立刻踩下近处左侧的红色按钮，结束倒计时。
11	第三次踩下黄色机关并启动倒计时，重复步骤 8 的动作，等待平台升起后立刻奔向左侧的闸门，等待闸门打开后踩下其中的红色按钮，结束倒计时。
12	第三次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复步骤 10 的动作，等待黄色替身进入高台上左侧闸门后，立刻奔向远处中央的红色按钮并踩下，结束倒计时。
13	第四次踩下绿色机关并启动倒计时，重复步骤 6 的动作，直奔正前方打开的闸门。

注意在通过这个区域之后不要急于前进，仔细观察的话可以发现在平台右侧有一条隐藏的通道：跳上此处的浮空平台并站在其边缘，就会有新的浮空平台出现，以这种方法跳跃前进可以来到隐藏的房间，完成里面的修复时间小游戏后可以得到一枚【黄金柏尔特】。

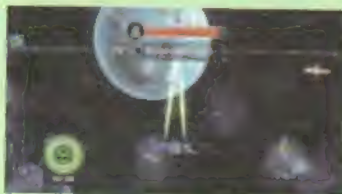
本尼里斯象限

Bernilius Sector

阻止船底座到达瓦波迪亚

Defeat Carina to reach Vapedia

这场战斗与对付普通的宇宙战机没有什么太大的变化，不同之处在于船底座小型战舰的防护罩可以用拖拽拴绳直接拉掉。就算是直接硬拼，也可以轻松将其干掉！

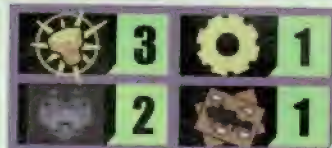




瓦波迪亚-华尔基莉堡垒

Planet Vapedia-Valkyrie Fleet





渗透进入堡垒

Infiltrate the Citadel

瑞奇与阿济穆司将军所登上的并不是星球表面，而是一个庞大的浮游平台群落。并且，二人登陆的位置处于右侧的平台，而堡垒则位于左侧。前半段的行动过程中少不了要借助回旋靴的加速跳跃能力以及摆荡能力。注意在初始位置所在的区域上可以找到一只【佐尼】。通过第一个旋转加速器机关后会遇到一些小麻烦：找到隐藏在两个方向上的电池头并将其归位，期间还会利用到渥尼水炮的除锈功能。注意在来到地图右上方的区域后，借助摆荡能力来到中央的隐藏平台上可以得到一枚【黄金柏尔特】。另外，到达地图右上方的区域后，仔细观察右侧下方区域并对照地图，可以发现有一处较大的隐藏平台。借助回旋靴的能力加速跳上附近的弹跳平台可以来到这个隐藏平台上，同样可以获得一枚【黄金柏尔特】。接近堡垒会遇到新的敌人——华尔基莉。这些丑女不仅数量多，而且比较难缠，建议用大威力的自订炸弹和交涉者火箭炮来对付。消灭光这个区域的所有敌人后，就可以从容地搭乘便车前往堡垒了。不过在这之前，先要解开一道简单的机关。



找出仙后座

Track down Cassiopeia

进入城堡后立刻就会遇到大队的华尔基莉丑女。通过第一道翻转平台机关会进入仙后座布下的第一个陷阱：迅速将炸弹投掷到炮口中将其破坏，只有破坏这个旋转炮台才能离开此地。借助回旋靴通过跳板之后，立刻又会进入第二道陷阱：毒气旋转机关。瑞奇必须赶在体力耗尽之前将旋转同心环上的开关踩下才能通过，整个过程分三个阶段，且有敌人干扰。通过第二道翻转平台机关之后，在与大队丑女遭遇的场景中可以得到一只【佐尼】。注意在解决掉场景中所有的敌人后不要急于离开，在这个场景中地图位置的上方存在一个出口，跳到对面的平台上可以获得一个【自订改造模组】。通过第三道翻转平台机关后又会不可避免的进入死亡陷阱：在地面彻底破碎之前将所有的电池头插入插座。注意在完成这项挑战之后不要急着离开，仔细观察可以发现在房间中其实还存在有第三道关闭的房门，接近之后房门就会打开，由此可以来到一处隐藏的平台，上面厚道地同时存放有一枚【黄金柏尔特】和一份【果诺V】设计图。



找出并拯救克拉克

Locate ande rescue Clank

一路杀入堡垒的核心部位，仙后座就会自动出现，而她也将向瑞奇展示被自己捉住的叮当（克拉克）。要想救出叮当，就必须将这个肥婆彻底解决掉！她的所有攻击方式都是在空中展开的，分别是连续扫射、毒液轰炸和召唤手下出来干扰瑞奇的行动。在整场战斗中，瑞奇需要借助摆荡能力不断地在环形平台上移动，并找到好的攻击位置向对方开火。这场战斗中的主力武器无疑是交涉者火箭炮，如果弹药不足，可以等待场景中自动刷新的道具箱。当然，如果是在高难度下，那么只有在进入战斗的后半段才会出现少量的补给。另外，如果对她造成持续伤害，那么还会令其出现短暂的硬直。抓紧时间发动攻击吧！



尼发利斯太空站

Nefarious Space Station



0	1
1	1

与魁克会合

Rendezvous with Qwark

尼发利斯太空站的外围存在有强大火力网，要想顺利突入太空站，就要借助亚飞莱恩号的量子反射器来反射敌人的火力（按下L2），从而破坏防卫网。飞船降落之后不要急于前进，在登陆区域的一个角落可以找到一个【自订改造模组】。首先向着地图左侧移动，利用涩尼水炮的能力通过有红热钢板的路段后可以发现一只被囚禁的【佐尼】，不过暂时无法解救他。利用回旋靴通过一段反弹跳的路段后可以为涩尼水炮装填润滑油，这样便可以回去救出佐尼了。

现在向地图的右侧移动，搭乘运输气垫来到右侧的大平台后，会先后遭遇两批强敌，唯有消灭他们才能顺利前进。见到化装成护士的魁克之后，众人终于可以进入太空站与尼发利斯算帐了。

扫描尼发利斯博士

Scan Dr.Nefarious

进入外围的维修象限后立刻就会遇到大批的守卫。由于一周目时的瑞奇无论是武器装备还是体力上都比较低，所以在对付这些家伙时切忌硬拼。一方面要节省弹药，一方面还要注意躲避的技巧。一路向着核心区域推进，在最后的控制间里可以发现一个通风管道——只有瑞奇才能钻进去。接下来，就要开始冒名顶替尼发利斯博士在主控制区域大闹一番了。

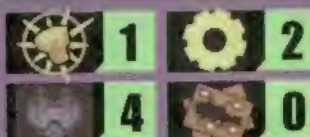


摧毁尼发利斯博士的舰队

Destroy Dr.Nefarious'Armada

伪装成尼发利斯博士后的行动显然没有平时自由，但可以行使这个独裁者的各种权力。在行动中如果找不到出路，那么不妨召唤出罗伦斯与之对话，这样就可以继续前进了。主控制室有不少的守卫，瑞奇不妨将他们好好戏弄一番，然后将其一个个消灭掉。与控制室中央操纵台前的那个家伙对话之后可以操纵超级新星防御镭射将太空站周围的陨石和障碍物统统击碎，当然如果这个家伙不愿意让“尼发利斯”大人一显身手，那么就索性让他永远闭嘴吧。为了让尼发利斯博士永远睡不好觉，我们必须先叫来罗伦斯，他可以将舰队停靠在太空站的周围。接下来，用防御镭射将这些飞船统统赶回老家去吧！不过，这种疯狂做法的就是……瑞奇等人被捕！





本尼里斯－A

Bernilius-Alpha

本尼里斯－A是一颗充满了液氦海洋的卫星，在它上面行动免不了要借助于回旋靴的加速能力。如果想要得到最高处的【佐尼】，那么还要想办法掌握好跳跃的技巧，否则很容易从高高度轨道上的移动平台上摔下来。注意佐尼所在的平台附近并没有移动平台的轨道经过，只有一个低高度的平台上存在有生锈的弹簧，所以，先去为涩尼水炮装填润滑油吧！抓到佐尼之后并不算完工，站在这个平台上向着停机坪的方向观察可以发现有一处孤岛上存放有【黄金柏尔特】，加速跳过去并利用回旋靴的缓冲能力即可轻易到达此处。

本尼里斯－B

Bernilius-Beta

这颗星球上布满了流沙，行动的过程并没有什么难点，只要记清楚传送点的对应位置即可，利用最后的弹簧可以轻松得到高台上的【佐尼】。

本尼里斯－C

Bernilius-Gamma

又是一颗被液氦海洋覆盖的星球，在这里的浮空平台行动时要注意穿插其中的卫星轨道，不要被飞过的卫星撞下平台！捉到高处平台上的佐尼之后不要急于离开，调出地图仔细观察，可以发现在这颗星球上存在一座孤岛，如果从距离较近的平台上加速起跳，那么便可以来到这个小岛上，从而获得一枚【黄金柏尔特】。

本尼里斯－D

Bernilius-Delta

高高的平台上，一只【佐尼】正在用深情的目光望着瑞奇，想办法爬上去，把所有拦路的机器人消灭掉，然后带上这只佐尼回家家！注意前往高台的过程中会遇到不少的陷阱，不要一失足成千古恨。

本尼里斯－S

Bernilius-Sigma

这颗星球上存在有40个迫切希望被拆成零件的机器人，满足它们的要求之后，可以获得一个【自订改造模组】。

本尼里斯－T

Bernilius-Tau

这又是一项拆机器人换奖品的促销活动，虽然有点累，但是为了即将到手的【自定改造模组】，辛苦一点儿还是值得的。

摧毁3个间谍卫星

Destroy the satellites

12000柏尔特

这单买卖是与徘徊在象限内的走私客搭茬后才会出现的。任务的内容其实就是强制性的破坏象限内的卫星。当然，每次破坏卫星前还要消灭一定数量的太空战斗机。

保护特拉奇诺依德船队

Protect the ships

12000柏尔特

与这群特拉奇诺依德人交谈之后得知他们是一些刚考到驾照的新手。没办法，作为老司机的瑞奇只好送他们一程，顺便[illegible]一些不识相的家伙[illegible]。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

柯福斯象限



Corvus Sector

摩柯隆星球-吉力克山谷

Planet Morklon-Gimlick Valley





进入时空门

Enter the time portal

刚刚来到这个山谷之后，除了可以看到满目的荒凉景象之外，就只有一些讨厌的杂鱼了。不过在这个山谷内，瑞奇可以见到一个留守的方戈朵人，他会向瑞奇交代这里曾经发生过的一切，并且打开一扇时空门。穿过这道门，瑞奇和叮当可以回到十年前的山谷，那里正在进行一场恶战。

救出札恩 · 葛里班

Free Zahn Gribnak

札恩 · 葛里班是方戈朵人的领袖，而此刻的他却被囚禁在山谷内的一个洞穴里。要想救出他，最好先将场景中的大批亚哥里安武士消灭光。

摧毁那些海德拉坦克

Destroy the hydra tanks

救出札恩 · 葛里班之后，敌群之中会出现两辆海德拉坦克，对付这种敌人的方法同以前一样，不过建议先将周围的杂兵清理一下，免得碍手碍脚。

种植藤蔓的种子

Plant the vine seeds

破坏两辆海德拉坦克之后，亚哥里安的指挥官亚果斯会向瑞奇发出挑战，并在山谷一侧的平台上等待瑞奇。而想要与之展开战斗，只有事先种下藤蔓的种子才能够借着时空门登上平台。注意，在登上平台之前，最好先补充一下弹药。



打败亚果斯指挥官

Defeat Commander Argos!

亚果斯的飞船并没有什么特别之处，他最常用的攻击手段是连续扫射，当受到一定程度的伤害后还会释放出讨厌的追踪型炸弹来干扰瑞奇的行动。对付这些炸弹，最好在地面布设特斯拉钉或者召唤出祖康先生前来助阵。每当受到一定程度的攻击，亚果斯的飞船还会打开防护罩来恢复体力，这时一定要抓紧时间将防护罩拉掉！当飞船受到重创之后，亚果斯还会召唤出一批亚哥里安武士，建议在这个时候用季夫特掠夺者 5000 配合摆荡器来对付。



为船寻找能源

Find a power source for the ship

解决掉亚果斯指挥官之后就可以穿过时空门回到现在了。方戈朵人在这里准备了还算隆重的欢送仪式。不过在离开之前，瑞奇还需要将三个满地乱跑的电池头插到插座上。另外，重建后的吉力克山谷中存在有一枚【黄金柏尔特】、一份【掌诺V】设计图以及一只【佐尼】，千万不要错过！接下来，就要返回尼发利斯的太空站跟他算总账了！



柯福斯 -A

Corvus-Alpha

在这颗星球上的行动比较考验玩家对跳跃技巧的掌握程度。而且，并且还不能有恐高症（笑）！顺利攀上最高处的平台后，就可以获得这里的【佐尼】了。

柯福斯 -B

Corvus-Beta

这是一颗充满了炽热熔岩的星球，一只【佐尼】藏身于星球上空的平台上。不过，要想得到这只佐尼，首先要进入飞船着陆位置一侧的房间为渥尼水炮装填水，以便登上高台。在接下来的平台上，可以看到一处生锈的绞盘，瑞奇需要继续向上攀登，在上层的平台为渥尼水炮装填润滑油，然后才能够让这个绞盘正常运作。接下来由新出现的另外一条路线继续向上攀登，来到最顶层之后，需要通过一段高空摆渡的路段，注意在起跳的时候掌握好提前量，到达对岸之后即可捉到佐尼。另外，这颗星球上还隐藏有一颗【黄金柏尔特】，堪称是游戏中最难发现的一颗。具体的寻找方式是：在捉到佐尼之后回身跳上摆渡的移动平台，然后调整视角面向亚飞莱恩号停留的方向，向着下方仔细观察，可以发现有一段独立的悬空平台，黄金柏尔特就在这里！接下来所要做的就是利用回旋靴的缓冲能力空降到这个平台上。

柯福斯 -S

Corvus-Sigma

在这颗星球上的冒险没什么好说的，要想获得【黄金柏尔特】，就得先干掉 35 个亚哥里安武士。

柯福斯 -T

Corvus-Tau

老规矩，在这颗星球上干掉 40 个杂鱼之后可以得到奖励——【自订改造模组】。

撮合魔法师和史努基熊

Help Introduce Warlock and Snookiebear

18000柏尔特

接近魔法师的飞船之后，他会扭捏地说出自己的要求。接下来，瑞奇便要设法去搞定这桩牵线搭桥的买卖了。接下任务之后根据雷达提示找到史努基熊的飞船，立刻就会出现一大批带有防护罩的敌人前来搅局。干掉所有的敌人之后并不算完，还要把史努基熊护送到魔法师身边。

摧毁 50 艘太空船

Destroy 50 ships

18000柏尔特

柯福斯补给站上的瓦拉德废品商向瑞奇抱怨说沃瑟隆的手下经常在这一带胡作非为。他表示愿意出高价让瑞奇帮他摆平这些可恶的宇宙海盗。接下来又是老一套：开着亚飞莱恩号在柯福斯象限内找到这些太空船，然后将他们一个个打回老家吧！

返回尼发利斯太空站
Return to Nefarious Space Station

迎击地面对并摧毁尼发利斯博士
Confront and destroy Dr.Nefarious

该是跟尼发利斯博士算总帐的时候了！不过在这之前，瑞奇可以把隐藏在太空站外围区域的莱诺计划图拿到手，它就在地图左侧区域，位于靠近太空站一侧平台上的岩石后面。当完成这一切之后，直接跳到尼发利斯太空站的外围轨道上，与这个宇宙狂人的决战就要开始了！

首先，这个家伙会从空中对瑞奇发起攻击。他的主要攻击手段是不断发射光束以及投掷冲击波炸弹。瑞奇要一边巧妙地躲避他的攻击，一边设法用诸如交涉者火箭炮一类的大威力武器向他的身上招呼。当尼发利斯受到一定程度的伤害之后，他会命令罗伦斯向着轨道环发射高能光束。此时唯有在轨道上加速冲刺才能免受伤害。注意在行动的过程中要尽量利用地面的加速器来提高速度，并且要避免被前后两个方向的光束击中。一段时间后，尼发利斯会再度停下来，重复第一次的攻击模式。不过这一次，他会召唤出一些杂兵出来助战。当尼发利斯的体力被削减至大约一半的时候，他会第二次命令罗伦斯发射光束。不过这一次，高能光束会将轨道烧毁，瑞奇必须通过连贯的动作在断裂的轨道上跳跃前进，直至跳上罗伦斯驾驶的飞船上为止。在飞船上，瑞奇一面要与尼发利斯作最后的周旋，一面还要躲避罗伦斯的偷袭以及不时出现的杂兵。到了这个阶段，不管身上有什么武器，就都一股脑地全都拿出来吧。我们的目的就是把尼发利斯彻底击倒！



大钟：第五象限
The Great Clock:sector five

跟阿济穆司打进奥福斯厅
Beat Azimuth to theOrvus chamber!

阿济穆司将军与两个小英雄一同来到了大钟，但由于没有谈拢，被那火冲昏头脑的阿济穆司居然转而对瑞奇发出了致命的一击。叮当为了救活瑞奇，不顾一切地启动了大钟……



初期控制叮当行动的一段路仍旧要依靠时光炸弹，不过好在非常简单。当时间倒转之后，瑞奇立刻要面对的则是典型的追逐赛，只不过要比以往的追逐场面更具挑战。在轨道上滑行的过程中要时刻注意断裂的轨道，并且要在特定地点转换行动方式。随后的连续跳跃阶段比起与尼发利斯博士交战时的情况要简单许多。当双方都来到奥福斯厅之后，两代隆巴克斯战士的决斗随即展开。

不惜任何代价阻挡阿济穆司将军！
Stop General Azimuth at all costs!

与阿济穆司将军战斗的过程分为两个阶段：

在第一阶段，阿济穆司会不断用手中的武器发射光束来攻击瑞奇。战斗的过程中要尽量避免接近阿济穆司，与这个动作敏捷的高手近战实在是不明智的选择。另外，如果与之拉开较远的距离，那么对方还会发动冲击波攻击或者将场景中的石柱拆下来掷向瑞奇。对阿济穆司作持续攻击令其受伤，或者与其周旋片刻，对方就会绕着圆形的场景开始加速冲刺，同时不断投掷炸弹。这一过程中可以一面躲避炸弹一面沿着阿济穆司的行动轨迹布设自订炸弹，可以对其造成不小的伤害。需要注意的是，在用速射型武器向着阿济穆司持续开火时，他会用手中的武器将射来的弹丸弹开。如此反复与之周旋，当阿济穆司的体力下降至一半左右时，战斗就会进入第二个阶段。

阿济穆司在接下来的战斗中将会变得更加疯狂。虽然他不会再发动绕场旋转的攻击，但还是会在战斗过程中释放冲击波，并且还会用反复的冲刺来撞击瑞奇。另外，由于场景遭到了进一步破坏，所以外围的地面会不断碎裂导致空洞出现。因此，进入这个阶段的战斗后最好将行动范围维持在中心区域为好，免得跌下深渊而导致前功尽弃。由于在整场战斗中会消耗大量的弹药，因此要特别注意节约，并且还要设法提高命中率。特别是在高难度下，场景中刷新道具箱的频率会大幅下降。总之，坚持就是胜利！





伴随着阿济穆司将军的倒下，奥福斯厅也即将崩溃。而这时的阿济穆司似乎突然觉悟过来。为了挽救大钟，老将军依然牺牲了自己……

结尾？
The end......?

都结束了吗？

也许吧！

瑞奇与叮当的冒险历程算是告一段落。在游戏结尾，系统会给玩家提供两个选择：利用大钟的时光倒转机能返回到与阿济穆司将军交战之前的那个时间结点，或者在继承全部道具和能力等级的前提下重新游戏。当然，作为刚刚打穿一周目的玩家，必然会有道具没收集齐，比如说，黄金柏尔特……嗯，那么好吧，就让时光倒转，我们还有一些事情要去完成！

带回来莱诺V侯罗计划给走私客

还记得那个委托瑞奇寻找侯罗计划设计图的走私客吗？如果你已经将全部10份设计图收集齐，那么就赶快到公理城去找他吧！





击败沃瑟隆大帝

完成一周目并回到过去之后，沃瑟隆大帝会主动向瑞奇发出挑战，并且会把自己的太空船停泊在柯福斯象限。他的目的很明确，等待瑞奇的到来，然后将这个隆巴克斯小英雄彻底击倒，一雪前耻。不过……

这场战斗的过程一如之前。首先是对付大批蜂拥而至的机器人，接下来在那个已经非常熟悉的、让沃瑟隆两次受辱的圆形大厅与之决战。沃瑟隆的战术几乎没有发生任何变化，只不过略微有些加强。只要稍加熟悉就可以看穿他的一切把戏。当然，第三次击败这个宇宙败类之后，他将再也不会有复仇的机会了。

嗯，这还不算完！既然头领已经被彻底消灭了，那么这艘危害宇宙的罪恶战舰也没有存在的必要了——瑞奇必须在极短的时间内逃离即将爆炸的沃瑟隆太空船。



隐藏在大钟里的黄金柏尔特

到了这个时候，应该只剩下黄金柏尔特没有收集齐了。而这些剩余的黄金柏尔特，全部隐藏在大钟的不同象限里面，具体的存在位置是之前已经测试过的记忆站。现在，玩家要操纵叮当回到这些区域。不过，要想拿到这些黄金柏尔特，就得先破解记忆站中出现的时间谜题。

大钟：第一象限

由初始位置一路前进，可以发现这里其实就是大钟的第一象限。只不过，在原来破损的一处场景中出现了修复时间的小游戏。将这个小小的挑战完成之后，就会出现一条通向隐藏平台的通路。跳上平台即可拿到一颗黄金柏尔特。

大钟：第二象限－记忆站 B

步骤	动作
1	踩下黄色机关并启动倒计时，利用时光炸弹通过左侧齿轮跳上对应的第二层平台，破坏左侧炮台后跳上上层平台，踩下中央红色按钮后结束倒计时；
2	踩下红色机关并启动倒计时，利用时光炸弹通过右侧齿轮跳上对应的第二层平台，破坏右侧炮台后立刻返回底层平台，结束倒计时；
3	踩下蓝色机关并启动倒计时，跟随黄色替身跳上左侧第二层平台并迅速踩下此处闸门外的红色按钮，结束倒计时；
4	踩下绿色机关并启动倒计时，跟随黄、蓝色替身跳上左侧第二层平台，迅速踩下此处闸门内的红色按钮，结束倒计时；
5	再次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待绿色替身进入左侧第二层平台上的闸门后跳上上层平台，踩下中央闸门内的红色按钮，结束倒计时；
6	再次踩下红色机关并启动倒计时，重复之前的动作，返回底层平台后等待闸门打开，随后立刻踩下里面的红色按钮，结束倒计时；
7	第三次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待红色替身进入底层平台的闸门后立刻跳向右侧第二层平台，踩下闸门外的红色按钮后结束倒计时；
8	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待蓝色替身离开上层平台中央的闸门后，迅速跳向右侧第二层平台，踩下闸门内的红色按钮后结束倒计时；
9	第四次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待黄色替身进入右侧第二层平台的闸门后立刻跳向底层，直奔正对的机关闸门。

大钟：第三象限－记忆站 C

步骤	动作
1	踩下绿色机关并启动倒计时，立刻跳到第二层平台上并踩下红色按钮，结束倒计时；
2	踩下黄色机关并启动倒计时，迅速跳到第三层平台上并踩下打开闸门内的红色按钮，结束倒计时；
3	踩下红色机关并启动倒计时，迅速跳到第四层平台上并踩下打开闸门内的红色按钮，结束倒计时；
4	踩下蓝色机关并启动倒计时，跟随红色替身前进，跳上第五层平台后迅速踩下打开闸门内的红色按钮，结束倒计时；
5	再次踩下红色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待蓝色替身进入第五层的闸门后立刻踩下第四层平台上右侧的红色按钮，结束倒计时；
6	再次踩下黄色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待红色替身离开第四层的闸门后立刻跳上第四层，由右侧出现的台阶跳上高处的平台，踩下对应的红色按钮，结束倒计时；
7	再次踩下绿色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待黄色替身离开第三层的闸门后立刻跳上第四层，踩下平台左侧的红色按钮，结束倒计时；
8	第三次踩下红色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待黄色替身跳上右侧高处的平台后立刻奔向第四层平台的左侧，由左侧出现的台阶跳上高处的平台，踩下对应的红色按钮，结束倒计时；
9	第三次踩下绿色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待红色替身跳上左侧高处的平台后直奔最上层正对的机关闸门。

大钟：第四象限－记忆站 I

步骤	动作
1	踩下红色机关并启动倒计时，迅速跳到 12 点钟方向的平台并踩下红色按钮，结束倒计时
2	踩下蓝色机关并启动倒计时，立刻踩下此处平台右侧的红色按钮，结束倒计时；
3	踩下黄色机关并启动倒计时，由出现在身后的台阶跳上 5 点钟方向的高台，穿过炮台一路跳上 1 点钟方向的高台，踩下闸门内的红色按钮后结束倒计时；
4	踩下绿色机关并启动倒计时，跟随黄色替身跳上 5 点钟方向的高台后结束倒计时；
5	再次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待黄、绿色替身跳上 5 点钟方向高台后立刻跳到 3 点钟方向的平台，踩下此处的红色按钮，若干秒之后迅速跳到 6 点钟方向的平台上，踩下此处平台左侧的红色按钮后结束倒计时；
6	再次踩下绿色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待 5 点钟方向高台上的闸门打开后立刻踩下其中的红色按钮，结束倒计时；
7	再次踩下红色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待黄色替身进入 1 点钟方向的闸门后返回 9 点钟方向的平台，等待左侧的台阶出现后立刻跳上 7 点钟方向的高台，穿过炮台一直跳上 11 点钟方向的高台，结束倒计时；
8	第三次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的动作，等待绿色替身进入闸门后立刻跳到 3 点钟方向的平台上，踩下此处平台左侧的红色按钮，等待红色替身跳上 7 点钟方向的高台后立刻跳向 9 点钟方向的平台并踩下此处的红色按钮，结束倒计时；
9	第三次踩下红色机关并启动倒计时，重复之前的动作，跳上 11 点钟方向的高台后迅速踩下打开闸门内的红色按钮，结束倒计时；
10	第四次踩下蓝色机关并启动倒计时，重复之前的一系列动作，等待红色替身进入 11 点钟方向高台上的闸门后立刻奔向 12 点钟方向正对的机关闸门。

最后的奖励

如果你将全部 40 只佐尼都收集到，并且彻底击败了沃瑟隆大帝，那么还可以在大钟解锁一个博物馆。属于 Insomniac 的博物馆！

技能点数全解

武器		
扳手大师	10	用投掷出去的扳手一次性干掉 3 个敌人
环游旅行	15	发射死亡螺旋，设法令其在返回的过程中消灭 1 个敌人（推荐在小型敌人密集的场景使用）
最终战场的简单艺术	15	在敌人密集的场景使用莱诺 V，以持续开火的状态消灭 15 个敌人
长程射击	20	使用电浆先锋命中 30 个敌人的要害部位（红色标记）
音速刺客	20	完美发射（在计量器达到最大状态时发射）音爆枪 50 次
派对破坏者	30	干掉 50 个跳舞的敌人（摇荡器）

机件		
硬石脑袋	10	在使用回旋靴加速移动的状态下累计撞破 100 个箱子
你着火了	10	用装填有润滑油的潘尼水炮对着喷火的设施发射，用这种人工的方式制造持续的火焰，让瑞奇站在火焰中坚持 30 秒（需要事先将体力上限提升至一定程度）
奥福斯之子	15	投掷 250 颗时间炸弹，坚持等待每一个炸弹从爆炸到失效的全过程

技巧		
零下英雄	20	用冷冻炸弹手套同时冻住 4 个敌人
时间守护者	30	在大钟内修复 50 个设施
时间大师	40	在修复时间的小游戏中坚持 30 个回合
猴子跳舞吧	40	找一个敌人数量较多的场景，用猴子转换枪搞定 8 个敌人，再发动摇荡器令之跳起来
一流飞行员	40	击落 20 架敌机且保证毫发无伤

毁灭		
魔术子弹	10	用一颗子弹解决两个敌人
冲击疗法	15	用特斯拉钉围成的陷阱解决一个敌人
一石二鸟	25	在操纵克拉克的时候，用一次反弹攻击解决两个空中的敌人
佛列德之友	25	使用幸夫特摄存者 5000，一次性消灭 10 个敌人
空中鹿巴克斯	30	在跳跃或浮空状态下开火，以这种方式累计消灭 50 个敌人
保龄球冠军	30	发射一个电力球，一次性干掉 10 个敌人
不可以，幽灵骑士！	40	设法击落 5 艘具备空投能力的飞船（推荐用交涉者）

左拉尔森林		
冷酷杀手	15	在此处消灭 100 个杰佛德（蘑菇状敌人）
恐怖的观光客	15	破坏村庄中所有可以被破坏的设施

亚哥里安竞技场		
拦截！	15	某些亚哥里安武士会投掷炸弹，通过投掷扳手可以接住尚未落地的炸弹
急性子冠军	20	在 45 秒内完成"惊天动地 60 秒"
天生好手	35	在一场战斗中保持使用回旋靴移动的状态（这意味着只能使用扳手作为武器）
发射器大师	30	在"我的发射器火热无比"的小游戏中保持能量计处于红热状态并坚持 60 秒
皇家近卫军	40	只依靠扳手消灭一辆海德拉坦克
完美	55	毫发无伤完成最后的挑战，难度非常之高，建议事先将所有的武器升至最高等级

尼发利斯太空站		
[illegible]	15	在伪装成尼发利斯博士的时候发射光束将外围的设施全部破坏掉

凯瑞尔峡谷		
[illegible]	15	在遭遇所有的特拉麦特的过程中均收到伤害，但要保证不能死亡
[illegible]	20	将这一区域中所有的伪装箱破坏掉

公理城		
[illegible]乱舞	20	借助亚米迦播荡器让 12 个特拉奇诺依德人（粉色皮肤的当地居民）跳起来
[illegible]	25	破坏这个区域中的所有行李箱

摩洛诺斯原野		
[illegible]	25	摧毁这个区域中存在的所有废弃电池（瓦拉德工厂内不存在），需要用威力较大的武器反复轰击才能破坏
[illegible]	35	在 45 秒内通过回旋靴跑道

维拉象限		
[illegible]	15	驾驶亚飞莱恩号进入彗星的尾部并保持 15 秒
[illegible]死亡	20	驾驶亚飞莱恩号来到象限内的太空坟场（有大量飞船残骸的区域），将所有可以摧毁的飞船残骸破坏掉

本尼里斯象限		
[illegible]	25	利用亚飞莱恩号的量子反射器摧毁 10 架敌机（建议 2 周目后再尝试）

柯尔塞斯象限		
[illegible]	20	完成该象限内的所有任务

菲莱克斯象限		
[illegible]吐了	5	驾驶菲莱克斯号在该象限内连续做 5 次急转身动作（20 秒内，下推右摇杆）
[illegible]	25	在不使用导弹的前提下在象限内击落 20 架敌机

大钟		
[illegible]	10	于大钟的第二象限，在没有伤害地面敌人的前提下通过“量子附件III”（记忆区域）
[illegible]	15	于大钟的第四象限，在 40 秒钟之内解开最后的时间谜题
[illegible]	15	于大钟的第二象限，设法让一个箱子在空中漂浮 3 秒钟（要借助时间炸弹）
[illegible]	20	于大钟的第一象限，在 300 秒内通过整个区域

隆巴克斯奖杯攻略

本作的奖杯难度不高，耗时在[illegible]至 25 小时之间，但是有一点需[illegible]明，必须一上来就选择“困难”[illegible]度，且中途不能改难度，不然就[illegible]多打一遍，白金所需时间自然会[illegible]不少。一周目“困难”的战斗[illegible]度主要集中在游戏的后期，在取[illegible]有莱诺 V 设计图之后，马上前[illegible]公理城找走私客，有此神器在手，[illegible]难度仅的难度会明显下降，买到好装甲之后甚至可以采用无谋的硬拼打法。莱诺 V 设计图的收集没有对应的奖杯，但是依然建议玩家第一时间取得，收集指南请参看流程部分。通关后不要急着选挑战模式，而是去完成所有的收集和支线任务，并彻底击败沃瑟隆，让奖杯列表中只有白金和“虐待狂”两个奖杯未开启，在这种状态开始挑战模式，一路通关就大功告成了。

[illegible]	37	铜杯	25	银杯	6	金杯	5	白金	1	奖杯难度	C



隆巴克斯的胜利　白金

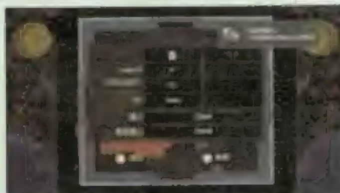
取得条件：获得除此之外的所有奖杯



它属于博物馆　铜杯

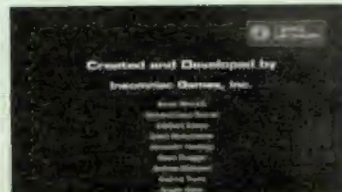
取得条件：获得佐尼神器（剧情奖杯）













租鲁的觉醒　铜杯

取得条件：完成“大钟：第一象限”（剧情奖杯）



新近守护者　铜杯

取得条件：击败“大钟：第二象限”的超脑波倒频器（剧情奖杯）



资深守护者　铜杯

取得条件：完成“大钟：第三象限”（剧情奖杯）



时空守护者　铜杯

取得条件：完成“大钟：第四象限”（剧情奖杯）



88 MPH　铜杯

取得条件：于“大钟：第五象限”击败阿济穆司将军（剧情奖杯）



不会抛弃任何隆巴克斯　铜杯

取得条件：救出被沃瑟隆大帝捉住的阿济穆司将军（剧情奖杯）



将军的弟子　铜杯

取得条件：在“摩洛诺斯原野”完成有关回旋靴的全部训练（剧情奖杯）



公理城的救星　铜杯

取得条件：在“公理城”摧毁VX-99机器人（剧情奖杯）



高点探索者　铜杯

取得条件：在“凯瑞尔峡谷”发现黑曜石眼（剧情奖杯）



自相矛盾的英雄　铜杯

取得条件：完成“杰尼发星球-汤布利哨站”的所有任务（剧情奖杯）



有人呼叫支援吗?　铜杯

取得条件：在“吉力克山谷”击败亚果斯指挥官（剧情奖杯）



重回旧时光　铜杯

取得条件：在“瓦波迪亚-华尔基莉堡垒”击败仙后座（剧情奖杯）



派对破坏者　铜杯

取得条件：利用超新星防御镭射摧毁尼发利斯的舰队（剧情奖杯）



弱者的反击　铜杯

取得条件：击败尼发利斯博士（剧情奖杯）



Insomniac　铜杯

取得条件：收集齐全部40只佐尼、彻底击倒沃瑟隆之后解锁并进入Insomniac博物馆

奖杯说明：一周目以后才能挑战的的奖杯，第三次击败沃瑟隆之后才会出现的一个特别星球，进入后自动取得奖杯。

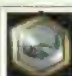


我的发射器真的火热无比　铜杯

取得条件：在“[illegible]竞技场”挑战“我的发射器火热无比”并获得10000分

奖杯说明：“我的发射器火热无比”不是竞技场的比赛，而是在大厅里摆放的街机，要得[illegible]有点小难度。[illegible]

常见的右摇杆射击，也就是用右摇杆控制射击方向，左摇杆控制角色移动的那种。开枪连射到一定程度枪管会因为过热而需要冷却一段时间，此时按R1键可以放出一发强力的激光。由于间隔很短的情况下干掉多个敌人会增加得分的倍率，因此利用激光和会爆炸的敌人是取得高分的关键。除此之外，救绿色的平民可以有加分，更重要的是可以取得无敌、连续放激光、清屏、加命等有利道具，我拿7万分那次加了三条命。对玩法适应之后，多尝试几次，1万分没有想像中困难。



Q-Force 见习生 铜杯

取得条件：以“简单”难度完成游戏

奖杯说明：“困难”难度通过后自动取得。



青铜冠军 铜杯

取得条件：在“亚哥里安竞技场”取得青铜奖杯



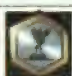
白银冠军 铜杯

取得条件：在“亚哥里安竞技场”取得白银奖杯



黄金冠军 铜杯

取得条件：在“亚哥里安竞技场”取得黄金奖杯



拉里坦冠军 铜杯

取得条件：在“亚哥里安竞技场”取得拉里坦奖杯

奖杯说明：所有的竞技场任务中，只有拉里坦的最后一个任务显得有些麻烦，因为要连续干掉20波敌人，而且后几波的敌人数量多，攻击性也强。因此建议玩家不必在打败BOSS仙后座之后就立即来挑战拉里坦杯，那样做打得辛苦，也会浪费时间。在取得莱诺V并购入好装甲之后再来，并合理利用摆荡器手套让疯狂的敌人停止攻击，除此之外，祖康先生、特斯拉钉、李夫特掠夺者等放出之后会自动攻击的武器也可以好好利用。最后跳出的BOSS反而比杂兵要简单。



快闪星战士 铜杯

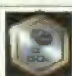
取得条件：将任意武器升级至5级

奖杯说明：非常简单的一个奖杯，几乎可以自然取得，除非你从头到尾都拿扳手战斗。



下雨天 铜杯

取得条件：累计获得1万柏尔特



贪婪是件好事 铜杯

取得条件：累计获得5万柏尔特



Q-Force 英雄 银杯

取得条件：以“普通”难度完成游戏

奖杯说明：“困难”难度通过后自动取得。



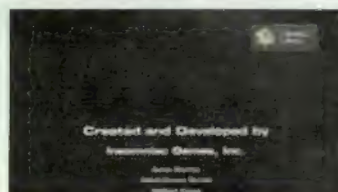
佐尼收集家 银杯

取得条件：收集齐全部40只佐尼



柏尔特收集家 银杯

取得条件：收集齐全部40颗黄金柏尔特





枪支修理者 银杯

取得条件：收集齐全部21个自订改造模组

奖杯说明：以上三种外加莱诺V设计图的收集总数为111个，不算太多，请参看流程中的提示。



撒马利亚人 银杯

取得条件：完成所有太空支线任务

奖杯说明：本作新增的太空支线任务难度比较低，请参看流程中的提示一一完成。



退休基金会 银杯

取得条件：累计获得25万柏尔特



泥土怪刺客 金杯

取得条件：于一周目后彻底击败沃瑟隆大帝

奖杯说明：收集全部40只佐尼后方可第三次挑战沃瑟隆。沃瑟隆的攻击方式有所强化，除此之外，强化最多的就是体力，而且因为其行踪飘乎，不易集中攻击，因此可以先用噪音剑、交涉者轰，子弹用完了就换莱诺V近身战斗，可用摆荡器手套和巨网发射器这些武器将BOSS短时间固定，以加强莱诺V的攻击效率。



讨人欢心的顾客 金杯

取得条件：购买格鲁莫网络购物推出的所有武器

奖杯说明：武器不能随意购买，是随流程推进逐步推出的。一周目基本不会缺钱，见一个买一个就行了。



节俭 金杯

取得条件：累计获得100万柏尔特

奖杯说明：由于是“累计”，并不需要持有100万，花掉的钱也计算在内。



Q-Force 冠军 金杯

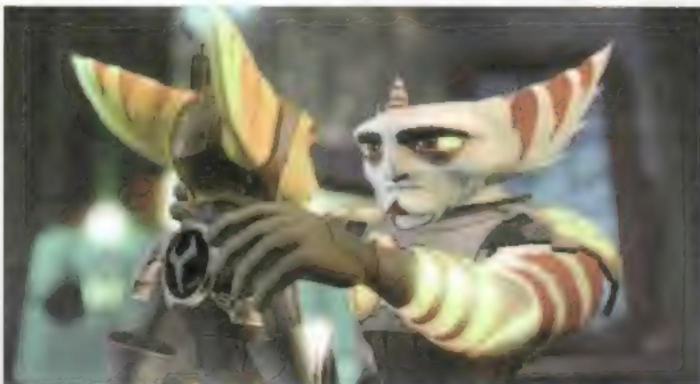
取得条件：以“困难”难度完成游戏

奖杯说明：由于这个奖杯的存在，所以一周目时就请选择“困难”难度，这样可以少打一遍流程。

虐待狂 金杯

取得条件：完成挑战模式

奖杯说明：“挑战模式”其实就是以更高的难度重新开始游戏，会保留一切非剧情能力和道具，金钱、体力、佐尼、黄金柏尔特、武器等级也一并保留，但因为战斗难度增加，敌人的体力大增，一般的5级武器对付杂兵都很费劲。还好，只要是升至5级的武器，都可以在商店花大价钱购买升级版本，这样一来，武器最高可升级10级，性能上会有质的飞越。整个挑战模式的流程升级两把武器就够用了，一把当然是莱诺V，但是本作的莱诺V不及上一作的莱诺IV那么变态，只有在近身肉搏时才能发挥出最大效力，因此还需要噪音剑与之配合，用来对空和打远距离的敌人。噪音剑的弹药比较多，攻击持续时间长，威力也不错，可优先升级。由于莱诺V升级需要1□□万，赚钱是个不小的问题，好在挑战模式中只要杀敌不受伤，就会增加取得金钱的倍率，10倍以上时赚钱的速度会相当惊人，在竞技场的简单任务中累积倍率是不错的选择。挑战模式不必完成收集和支线任务，一路横冲直撞，而叮当的时间解谜部分可以完全跳过，因此通关只需要三五个小时，完成挑战模式的同时，白金也就到手了！





PS3	SCE	动作
GOD OF WAR III		中英文合版
2010年3月16日	1人	59.99美元
[illegible]		[illegible] 17岁以上

一周目通关时间：约10小时　白金最快时间：约10小时

[illegible] & ACE飞行员 & J.H.　美编 NINA

没有人相信，《战神III》会是一个伟大系列的终点，即便在这一场撼天动地的灭神大战中，该死的都死了，不该死的也死了，世界归于无尽的混沌，但是想像力极为丰富的编剧一定可以用其雷人的智慧，完成这一场举世瞩目的故事接龙。在次世代，奎爷耀眼的光头理所当然地晃到了我们脆弱的双眼，但在激动过后慢慢回过神来，你也许会因为无比的期待而越发觉得《战神III》的不完美，原本那一点小小的不满也会被无情地放大。但是很明显，这一场盛宴又一次拔高了视觉效果的标杆，也正因为有这样的游戏，才会引导整个产业的不断进步。无论你对《战神III》是熟悉还是陌生，都希望这份重制攻略能够协助你获得最佳的体验。

GOD OF WAR III

控制你的命运 CONTROLLING YOUR FATE

“《战神》系列”拥有美式动作游戏少有的舒适手感，其系统被很多游戏争相模仿，《战神III》的系统较前作有了不少的改良之处，战斗系统更加成熟，变化也更为丰富，但总体来说依然是我们熟悉的那个《战神》，稍加适应之后便能上手。

 操作说明



使用道具

本作的新系统，在按住L2键的情况下，按□键为使用“阿波罗之弓”、按△键为“太阳神头部”、按×键为“赫密士之靴”，具体用法请参看特殊道具的介绍。

武器切换

除了十字键方向之外，还有一种切换方法是L1键+×键，每按一次会以剑、爪、手、鞭的顺序依次切换，并会使出武器切换时的特有攻击，并可在空中使用。

互动键

互动的内容包括开门、开机关、开宝箱、调查、摆荡、推拉物品等等。本作新增的操作是在推拉物品时推右摇杆可以原地转向，按×键还是可以将物品一脚蹬出去，不过这一作推拉物品时的移动速度大增，蹬踢物品加快速度已经没有必要了。



抓投

地面抓住士兵型的敌人后，按○键为连续打击，最后拔头，打击过程中没有无敌时间；按×键是将敌人扔出去；按△键为把敌人撕成两半；按□键是新动作，抓住敌人冲撞。冲撞是本作中新增的一个十分抢眼的动作，使用时有无敌时间，还能对其他敌人造成伤害，在人堆里使用时效率很高。可浮空的敌人都能使用地对空投技和空中投技，对不同兵种的敌人，投技动作会有所不同。



终结技

对大型敌人、特殊敌人、BOSS是无法直接使用投技的，需要将他们头顶打出○键提示后接近按○发动终结技，大部分情况下需要完成QTE（根据提示按相应键的迷你游戏），QTE失败会有损伤，甚至即死。

QTE的种类

在《战神III》中，最普通的QTE就是根据按键提示指令快速按下相应的键，但本作中的○×□△不再出现于画面中央，而是对应按位分布，出现在屏幕的四周，在使用较大屏幕进行游戏时要注意这一点。按键连打型的指令速度不能太慢，也不必太快。左摇杆转



半圈的指令判定相对严格，是比较容易出错的QTE，输入时可以稳一点，慢一点。同时连打L1和R1、按住L2+R2后再放开、L3和R3同时按下，这些都是游戏中比较少见的QTE种类。

选择目标

右摇杆平时为闪避，只有在按住L2键使用“阿波罗之弓”或“太阳神头部”时才具有切换目标的功能。

 武器分析

《战神III》的武器系统变化比较大，武器数量和前作一样，还是4把，但每把武器都有专属的魔法，魔法的升级也与武器升级联系在了一起（武器升至3级时，魔法升至2级，武器升至5级，魔法升到3级），武器的切换更加方便，战斗流畅度也因此增加了。流亡剑、哈帝斯钩爪、复仇凶鞭属于动作相近、性能有别的三组链刃，而尼米亚护手是强攻型武器，一般来说，流亡剑和护手的使用率会相对高一些，但钩爪和鞭子也有其特殊的用法，玩家可以在实际游戏中慢慢探索和挖掘。

流亡剑

等级	所需红魂	威力倍率	魔法伤害	魔法消耗	新技能
1	-	100%	25	30	普罗米修斯羽毛、奥林匹斯暴怒、奥林匹[illegible]、海柏利昂攻城槌、海柏利昂攻城槌（空中）、[illegible]达军团
2	4000	150%	25	30	增加伤害、混沌气旋、阿尔戈突击
3	7000	200%	35-40	35	增加伤害、海克力斯灵魂、海克力斯勇气、[illegible]利昂暴怒、雅典娜盛怒、斯巴达军团Lv 2
4	8000	250%	35-40	35	增加伤害、混沌气旋Lv 2、地狱盛怒、阿尔戈[illegible]
5	10000	300%	50-70	40	增加伤害、地狱盛怒Lv 2、斯巴达军团Lv 3

取得时机：进入冥界遇到雅典娜后

技能分析：取代前作主武器“雅典娜神剑”的新武器，其招式动作虽有一些改变，但性能和雅典娜神剑比较接近。最强技依然是“海格力斯灵魂”的派生技□△△△，需将流亡剑升至3级才可使用，但发动速度比前作要慢一些，和单纯的△△△相比优势不明显，不过回避之后按△键会变成“雅典娜盛怒”，前面多按一下□可以避免出错招。新技“海柏利昂攻城槌”（L1+○）的实用度非常高，用链刃拉住敌人然后发动快速的肩撞，虽然攻击力不大，但是比较安全，可将中小体型的敌人撞飞，之后还有追击的机会，人数不多时，可用这招将敌人活活屈死。

魔法性能：流亡剑的对应魔法“斯巴达军团”一开始的范围不大，持续时间不长，只有两下判定，威力也很有限。不过斯巴达军团的成长性很高，在3级时可以按○键追加箭雨，伤害和范围大增，还带浮空效果，实用度自然提升了几个档次。

哈帝斯钩爪

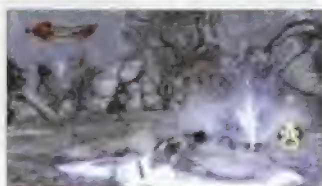
等级	所需红魂	威力倍率	魔法伤害	魔法消耗	新技能
[illegible]	–	100%	特殊	特殊	哈帝斯痛苦、哈帝斯诅咒、哈帝斯飞升、夺魂、夺魂（空中）、灵魂召唤
[illegible]	[illegible]	135%	特殊	特殊	增加伤害、折磨狠鞭、折磨狠鞭（空中）
[illegible]	[illegible]	160%	特殊	特殊	增加伤害、哈帝斯祸害、灵魂召唤 Lv.2（蛇发女海蛇、奥林匹斯邪神、奇美拉）
[illegible]	[illegible]	190%	特殊	特殊	增加伤害、无尽悲痛
[illegible]	[illegible]	225%	特殊	特殊	增加伤害、灵魂召唤 Lv.3（独眼巨人狂战士、半人马将军、狐狸精赛蓮）

召唤种类	对应等级	攻击类型	伤害	魔法消耗
[illegible]三头犬	1	格斗	15–25	15
[illegible]	1	格斗	每次 5–7	15
[illegible]弓兵	1	发射	每次 2–3	10
[illegible]	3	石化	特殊射线	70
[illegible]	3	爆炸	15–25	15
[illegible]	3	爆炸	每次 10–15	30
[illegible]战士	5	格斗	45–55	30
[illegible]将军	5	格斗	30	20
[illegible]	5	爆炸	25	20

[illegible]时机： 在与哈迪斯的BOSS战[illegible]

[illegible]分析： 冥王的武器造型很[illegible]，招式的构成与流亡剑相似，[illegible]作差别明显。“哈帝斯诅[illegible]”（△△△）的启动速度较[illegible]，是所有招式中最实用的，但[illegible]武器在威力成长率不及流亡[illegible]，和“海格力斯灵魂”相比有一定差距。夺魂（L1+○）命中[illegible]后会飞出追踪骷髅，威力非[illegible]，打高连击数的专用技。钩[illegible]非战斗场合可用于赶路，其[illegible]动作为抓地快速移动，速度[illegible]，硬直小。

[illegible]性能： 钩爪的对应魔法“灵[illegible]”设计十分独特，一共可



以召唤9种敌人的灵魂，一开始只能召唤3种，每升一级增加3种。由于灵魂召唤时是没有无敌时间的，召唤的灵魂攻击持续也只是一瞬间，因此这个魔法的使用要更有策略性，不然就会白白浪费魔力。其中召唤蛇发女海蛇具有石化效果，将石化的敌人打碎是一击必杀的，在一些硬仗中实用度不俗，缺点是魔力消耗太高。

尼米亚护手

等级	所需红魂	威力倍率	魔法伤害	魔法消耗	新技能
[illegible]	–	100%	25	33	胜利劳役、厄瑞曼托斯盛怒、奥吉斯狂奔、奥吉斯狂奔（空中）、野蛮飞升、残暴啮咬、残暴啮咬（空中）、尼米亚咆哮
[illegible]	2000	110%	25	33	增加伤害、凶猛槌击
[illegible]	3000	120%	40	33	增加伤害、野蛮蓄力、尼米亚咆哮 Lv.2
[illegible]	5000	130%	40	33	增加伤害、粉碎猛击
[illegible]	6000	140%	65	33	增加伤害、尼米亚咆哮 Lv.3

[illegible]时机： 在与海格力斯的BOSS[illegible]中夺取

[illegible]分析： 护手追求的是单发伤害[illegible]，基础攻击力较高，但出于平[illegible]考虑，威力成长性很低。护手[illegible]容易将敌人打出硬直，拥有豪[illegible]打击感。□□□或□△△这两[illegible]简单粗暴，但已经基本够用了，[illegible]之外还有具有吹飞属性的凶猛[illegible]（L1+□）也非常不错，专门[illegible]米诺牛。残暴啮咬（L1+○）[illegible]敌人拉过来再一拳打飞，性能[illegible]亡剑要差一些。空中使用粉碎[illegible]（L1+△）是向地面砸下，虽[illegible]气势不错，但是与PSP版《战神奥林匹斯之链》中的类似招式相比实用性大减，没有太多使用的必要。装备护手时的回避是小跳，距离比较近，回避操作时要小心。护手有时还会用于解谜，可以打碎蓝色的水晶，同时还能将敌人手中的盾牌敲碎。

魔法性能： 护手的专用魔法“尼米亚咆哮”是敲击地面，再向前方制造扇形爆风，可将敌人吹飞，但有时打不到空中的敌人。1级时为两次爆风，3级时增加到3次，威力还不错，但范围和伤害值不如“斯巴达军团”。这个魔法也可以打碎蓝水晶和盾牌。

复仇凶鞭

等级	所需红魂	威力倍率	魔法伤害	魔法消耗	新技能
1	–	100%	18	20	正义升天、正义猛击、狂怒蹂躏、严厉赎罪、狂鞭猛击、狂鞭猛击（空中）、复仇女神盛怒
2	3000	110%	18	20	增加伤害、严厉审判、增加正义猛击和正义升天的持续时间
3	5000	120%	30	20	增加伤害、复仇猛击、复仇女神盛怒 Lv.2、增加正义猛击和正义升天的持续时间
4	5000	130%	30	20	增加伤害、致命报复、增加正义猛击和正义升天的持续时间
5	8000	140%	48	20	增加伤害、复仇女神盛怒 Lv.3、增加正义猛击和正义升天的持续时间

取得时机： 干掉克罗诺斯后由火神制作

技能分析： 游戏中最后取得的武器，特点十分鲜明，是追求攻击速率和滞空时间的武器，只是简单的△△就能腾空跃起，严厉审判（L1+□）在空中命中敌人时，可以制造很长的滞空时间，对付一些打不到高处的敌人时很有娱乐性。地面战一般□连按就行了，硬直非常小，而且每下攻击按住键都可以增加招式的持续时间和连击数，只是这样做并不如连按安全。□和△交替连按可以形成无硬直的连续攻击，不过实用度有待考证。L1+○也是肩撞，与流亡剑的性能相同。

魔法性能： 鞭子的专属魔法“复仇女神盛怒”很像前作的“克罗诺斯之怒”，也是放一个具有传染性的雷球，可以将敌人固定住，敌人数量众多时，可以打出很高的连击数来。“复仇女神盛怒”的魔力消耗比较少，在混战中值得一用。



特殊道具

特殊道具类似于副武器，也相当于是将魔法分拆形成一个独立的系统，但因为道具的攻击力小，通常只起到了辅助攻击的作用，也作为解谜时的关键道具来使用。使用特殊道具时，会消耗魔力槽下方的黄色道具槽，道具槽几秒钟之内就会自动回复，因此可以根据道具的特性积极使用。

阿波罗之弓

等级	所需红魂	威力倍率	道具槽消耗
1	–	100%	普通 10 / 蓄力 45
2	2500	200%	普通 10 / 蓄力 30

取得时机： 在冥界把珀里托俄斯烧死后

性能分析： 弓箭的单发威力很低，不过连射累积的伤害还不错，可以在远处阴人，在高难度时，如果求安全求稳，那可以好好利用。升级后可增加攻击力，并减少蓄力攻击消耗的道具槽。蓄力后附带火焰，在解谜时用于烧掉荆棘，或者引爆炉子。点燃敌人时可令其出现大硬直，造成较大伤害。而且火焰还具有传染性，在人堆里放上一箭，绝对爽快。



太阳神头部

等级	所需红魂	威力倍率	道具槽消耗
1	–	100%	普通 25 / 蓄力 50
2	2500	300%	普通 25 / 蓄力 50

取得时机： 杀死太阳神后

性能分析： 太阳神的脑袋相当于一个手电筒，提着太阳神头部时，右摇杆可以控制光线照射的方向，除了在黑暗路段用于照



明，光束还可以发现隐藏的道路，并让隐藏宝箱显形，如果看到空气中弥漫着砂金颗粒，那么就请照射一下，游戏中有很多收集要素需要用到太阳神头部。在战斗中，太阳神头部同样有辅助作用，发出闪光时可以让低等级的兵种暂时失明，出现较长时间的硬直，而蓄力发动的大范围闪光实用度还是相当高的。闪光的威力很小，升级可以提升威力，但也基本属于杯水车薪。

赫密士之靴

等级	所需红魂	威力倍率	道具槽消耗
1	–	100%	普通 25 / 蓄力 50
2	2500	300%	普通 25 / 蓄力 50

取得时机： 干掉赫尔墨斯之后

性能分析： “赫跑跑”同学的靴子实用度较低，升级后增加一招“赫密士戏弄”（L2+按住×），让普通的冲撞在移动路线上增加了爆炸效果，不过威力还是很低，实在不太适合在激烈的战斗中使用。解谜时，飞靴的作用是可以在有脚印标记的墙上飞檐走壁，只是需要用到这一功能的场合并不多。这件道具最有用的地方是取得后可以使用空中冲刺（空中推右摇杆），冲刺的速度快，距离远，落地无硬直，在对付大型敌人和BOSS时，可用于快速接近或拉开距离，在高难度时应熟练掌握。



圣物技能

圣物技能属于固有技能，均来自于前作。当然，在本作中有一些变化，这些圣物没有升级概念，在游戏中会经常使用到。

波塞顿的三叉戟

一代中通过波塞冬的考验之后取得，但不是什么武器，而是相当于无限氧气，可以在水中自由呼吸。潜水时的操作与前几代相同，按△或×键为上浮，按□键为下潜，按住R1住蓄力放开为水中快速冲刺。由于《战神 III》里没有专门的水下关卡，可以潜水的地方也不多，因此对于“波塞顿的三叉戟”只要了解操作方法就行了。



伊卡罗斯神翼

在前作中从倒霉的伊卡洛斯身上拔下来的翅膀，具有短暂滑翔的能力，跳起后按住×键即可使用。虽然滑翔时间只能持续数秒，但飞行的距离还是比较远的。遇到上升气流时，张开翅膀可以持续飞行，到达很高的位置。L1+×键可扇动翅膀攻击敌人，但只有在装备雅典娜神剑时才能使用。另外，本作中还设有专门的飞行关卡，如果不适应上下相反的操作，可进入“选项”的“操作”中，将“飞行操作”调节为正常。

金羊毛

前作中曾被三头犬吞下，又被奎爷从它嘴里挖了出来，其效果是可以反弹敌人的攻击。操作方法是当敌人攻击到达的瞬间按L1键，画面会出现停顿，此时按□键（阿尔戈突击）或△键（阿尔戈攀升）可进行反击，但需要将流亡剑升至2级和4级方可使用。反击动作中有无敌时间，且通常可以把敌人打出硬直，阿尔戈攀升对中小体型的敌人还有浮空效果。金羊毛还可以



反弹光弹、火球、光束之类的射击系攻击，反击方式是吸收飞行道具然后发射一枚光弹。对石化光线的反弹比较爽快，可将一定范围内的敌人全部石化，但需要输入一次QTE，失败的话自己会立即被石化。

奥林匹斯神剑



原本属于宙斯，在前作中是诱骗奎托斯的道具，最后被奎爷夺取。在本作中不再是可以随意使用的武器了，而是只存在于变身系统中，画面右下角的泰坦槽有一定存量的情况下（不需要全满）就可以按下左摇杆+右摇杆发动变身，之后奎托斯会处于无敌状态，移动和攻击速度大增，但只能使用奥林匹斯神剑，不能切换武器，不能使用特殊道具，不能跳跃，攻击方式有□、△、×、R2四种，按○键或L3+R3时会立即回到普通状态。本作的变身系统不再是“人挡杀人，神挡杀神”，因为神剑的威力并不算高，而且攻击时行踪飘乎，不是定位，一般只作为魔法之外保命的手段来使用，对被石化的敌人一击即碎也是可以利用的特性。

神圣财产

“神圣财产”是本作中的一项收集要素，收集难度不高，参看攻略提示的话更是能够轻松取得。神圣财产的作用相当于前作中的神壶，可以在通关之后已经完成的难度中开启一些特殊效果，可视为“官方金手指”，不过只要一开启就无法获得任何奖杯。神圣财产还能在竞技场模式中开启，但在挑战模式中无法使用。

物品名称	作用	取得地点与时机
宙斯之盾	可无限使用奥林匹斯神剑	第一次进入盖亚体内时
哈帝斯之舵	让体力、魔力、道具值恢复至最大值	干掉哈迪斯之后潜入水底
太阳神护盾	让连击数增加 3 倍	干掉太阳神后，在尸体的右边
赫密士的金币	让红魂的取得量增加 10 倍	巨大雅典娜像倒下后，在神像头部
海克力斯的肩套	可令损伤减少三成	干掉海格力斯后潜入水底
波塞顿的海螺	魔力无限	波塞顿公主被囚禁的房间内
爱芙罗黛蒂的吊袜带	流亡剑变为雅典娜神剑	美神的床后面
火神赫斐斯托斯的戒指	QTE 自动成功	干掉火神之后往大熔炉左边走
泰达路斯的原理图	道具槽无限	在有很多传送门的设计室上方的宝
希拉的酒杯	体力慢慢下降但不会耗尽	到达奥林匹斯花园后必定取得





难度特征

游戏一开始可以选择三个难度，任意难度通关会开启“混沌”难度和挑战模式。难度特征表中的数值以“神”难度为基准，体力、魔力、泰坦槽回复量分别是指取得绿魂、蓝魂、紫魂时的回复数值，比如“混沌”难度开个绿宝箱，体力槽往往只能回复半条。从数据和实际游戏过程来看，本作的“混沌”难度在不使用BUG的情况下可谓历代最难，强悍的奎爷在敌人的攻击力面前显得弱不禁风，游戏一开始的大海兽吐一口气就能把奎爷秒了，可能会让所有的玩家倒吸一口冷气。而自身攻击力打了七五折以后，大型敌人和BOSS都变成了“血牛”，重难点战斗的时间会拖得比较长，也就增加了奎爷突然被秒杀的可能性。同时，高难度对于敌人攻击频率和硬直时间的双向调节，也让玩家几乎没有喘息的机会。蝎子BOSS、迷宫战斗、三头犬+羊角兵……这些都将成为玩家的噩梦，混沌挑战者一定要有“拍大腿”的觉悟。

注意，“混沌”难度通关除了在难度选择画面中打个勾表示这个难度你已经完成之外，不会追加任何新要素。

难度等级	我方攻击力	敌方攻击力	体力回复量	魔力回复量	泰坦槽回复量	红魂取得量	敌方攻击性	敌方硬直时间
斯巴达人（容易）	200%	50%	150%	150%	150%	150%	普通	200%
神（普通）	100%	100%	100%	100%	100%	100%	普通	100%
泰坦（困难）	100%	250%	75%	75%	75%	100%	双倍	50%
混沌（极难）	75%	500%	25%	25%	25%	75%	疯狂进攻	立即回复

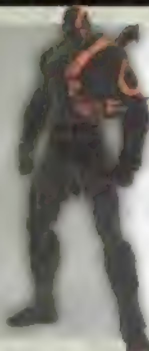
注：仅“斯巴达人”难度的魔力消耗为75%、泰坦槽消耗速度为50%，其他难度为正常状态，神难度和泰坦难度在一个区域连续死亡多次，就会提示玩家降低难度，混沌难度没有降难度的设定。

隐藏服装

和前几作一样，本作也有隐藏服装的设定，任意难度通关只会获得“惊惧奎托斯”这一件衣服，效果是敌我双方的攻击力均为原先的4倍，但使用隐藏服装就无法取得奖杯。本作的追加服装其实一共有6件，但其余5件全是预约特典，需要下载才能使用。而且目前并没有在PSN上提供隐藏服装的下载，免费收费的都没有，看来玩家们只能耐心等待了。

惊惧奎托斯 FEAR KRATOS

效果：敌我双方的攻击力均变为400%



阿波罗 APOLLO

效果：敌我双方的攻击力均变为50%



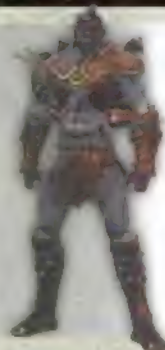
摩尔甫神铠甲 MORPHEUS ARMOUR

效果：各种魂的取得量变为200%



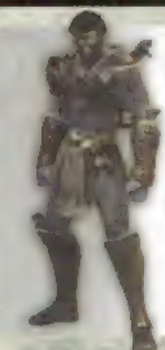
混沌幻影 PHANTOM OF CHAOS

效果：红魂的取得量变为500%



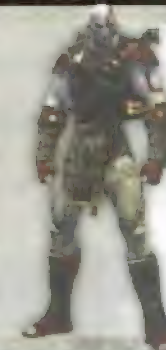
遗忘勇士 FORGOTTEN WARRIOR

效果：敌人的攻击力变为25%



君主 DOMINUS

效果：我方攻击力变为200%，敌人的攻击力变为50%，各种魂的取得量变为200%

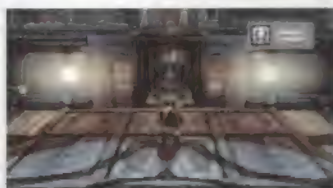


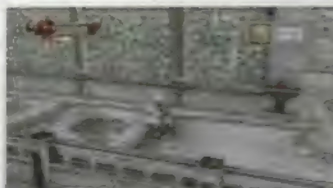
斯巴达战术指南 A SPARTAN'S TACTICS

《战神III》是标准的奖杯神作，方法得当的话，可在10小时内取得白金奖杯，主要原因是本作的特殊要求和收集类奖杯难度都不大，也没有“混沌”难度通关的奖杯，挑战模式难度历代最低，这些都是奖杯迷的福音。就算是ACT苦手的玩家，也可以利用秘技轻松白金，以下这部分将深入挖掘相关内容。

奖杯攻略

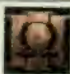
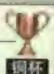
因为“泰坦”难度一开始就可选择，因此《战神III》最少只需通关一次就能取得白金。流程中的战斗难点并不算太多，有一定动作游戏基础的玩家在这一级别的难度中不会有太大的压力，如果受阻，可尝试着换几种战术，很快就能迎刃而解。动作游戏苦手的玩家可以先通一遍最低难度，把收集和几个麻烦的奖杯全部搞定，再完成挑战模式，利用之后提到的超级秘技通过“泰坦”或“混沌”难度，虽然会多花一点时间，但这样一来，白金难度就从C级降至D级，对于普通玩家来说也不会有什么阻力。追求白金速成的玩家，要事先做好功课，因为在这一遍泰坦难度中，还是有一些注意点的，比如收集、数量累积、武器全升满、1000连击、迷宫不死等，如遗漏且没有事先存档，那就只能在二周目补救了。





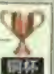

至尊王者
King of Hill

白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯


开启闸门
Releasing the Floodgates

铜杯
取得条件：干掉波塞冬（剧情相关）


烧灭天地
Burnt to a Crisp

铜杯
取得条件：取得“阿波罗之弓”（剧情相关）


破手先生
Mr. Hand

铜杯
取得条件：发现冥界的秘密房间
奖杯说明：所谓的秘密房间一点都不秘密，那么明显的一扇大门摆在那儿，任谁都会打开一探究竟，因此不太可能遗漏。


出色阁下
Shine Lord

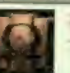
铜杯
取得条件：干掉太阳神（剧情相关）


鞋子配送
Shoe Delivery

铜杯
取得条件：干掉赫尔墨斯（剧情相关）


我没做……但我盼望我做了！
I didn't do it... But I wish I did!

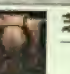
铜杯
取得条件：抛弃波塞冬的妾侍（剧情相关）


善讨女人欢心
Ladies Man

铜杯
取得条件：完成香艳的迷你游戏
奖杯说明：系列传统的香艳迷你游戏这次有个体贴的设定，如果在一些令人尴尬的环境中，可以选“否”，这样暂时就玩不了了，以后还可以返回美神的房间，待四下无人时解开奖杯即可。


冷酷杀手
Handy Man

铜杯
取得条件：砍下盖亚的手（剧情相关）


芝麻开门
Open Sesame

铜杯
取得条件：开启提西福涅的大门（剧情相关）


救我！
Rescue Me

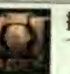
铜杯
取得条件：拯救潘多拉（剧情相关）


三圣者
Three Wise Men

铜杯
取得条件：打开三位审判者的锁链（剧情相关）


连击杀手
Hit Man

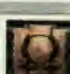
铜杯
取得条件：达成1000连击
奖杯说明：在本作中要打出高连击数还是有一定困难的，相对主流的方法是连续使用哈帝斯钩爪的夺魂（L1+○），地点推荐选择刚刚取得哈帝斯钩爪，其对应魔法“灵魂召唤”的教学处，那里有不少的杂兵。虽然夺魂的攻击力很低，但为确保攻击力足够低，让敌人能够承受1000连击，请不要给钩爪升级，也不要选择最低难度来刷1000连击。战斗开始后就移至角落，不停使用夺魂，命中敌人后会飞出两个带追踪效果的骷髅，它们会把敌人打硬直，如果敌人与奎爷十分接近，那么就快速移动至另一个角落，继续使用夺魂，如此反复，就能实现1000以上的连击数。这个打法可能需要稍稍练习一下，如不小心把敌人杀光了，或是连击中断，可直接按SELECT键，再选“从最后通过的检查点重新开始”反复重试。还有一种方法是用复仇凶鞭及其魔法攻击大蝎子，配合场地中数量众多的小蝎子，可以让连击数高速上涨，因为只有护手才能对大蝎子造成伤害，所以不必担心敌人的体力承受问题，技术含量比夺魂要低不少，更容易实现高连击数。


撕裂万物！
Rip One!

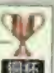
铜杯
取得条件：撕碎一个奥林匹斯守卫
奖杯说明：按○键抓住一个杂兵再按△键将其撕碎即可。


炫耀头部
Nice Tan

铜杯
取得条件：利用“太阳神头部”致盲100个敌人
奖杯说明：在取得“太阳神头部”后多使用蓄力技，一次就能闪晕多个杂兵，积累致盲数量的同时，也可以让战斗更加轻松，可谓一举两得。

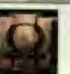

服从学校
Obedience School

铜杯
取得条件：按○键踢野生猎犬50次
奖杯说明：踢野狗50次可以在“波塞冬的房间”的传送门处集中完成，那里的狗是无限出的。

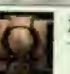

这里马上列火熊熊……
It's getting hot in here...

铜杯
取得条件：使用“阿波罗之弓”引燃100个敌人
奖杯说明：这个奖杯的要求并不是烧死，而只需要点燃敌人，同一个敌人点燃两次也是按两次计算的。另外，火焰有传染性，在人多的时候蓄力射上一箭，可以烧上一片。只要多用用蓄力弓，烧100人很快就能烧够。


灵魂出窍
Souled Out

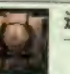
铜杯
取得条件：使用“哈迪斯钩爪”召唤所有种类的灵魂
奖杯说明：首先需要将哈迪斯钩爪升满级，然后在菜单中按△键设置使用魔法时召唤的灵魂种类，将9种灵魂各召唤一次就能取得这一奖杯，可以在蓝魂宝箱边上进行召唤，魔力不够就马上补充。


血腥地狱
Bloody Hell

铜杯
取得条件：奎托斯被500桶敌人的鲜血所覆盖
奖杯说明：其实就是多用○键杀敌，让奎爷满身血污。这个奖杯用不了多久就能自然取得，不必太在意。


没有胆识，就没有荣耀
No Guts, No Glory

铜杯
取得条件：用QTE干掉三只人马将军
奖杯说明：注意，整个游戏中的人马将军一共就只有3只，千万不要用大威力招式将其直接打死，一定要用QTE将他们解决掉。


进展顺利
Hitting Your Stride

铜杯
取得条件：任何一种武器升一级


同胞争宠
Sibling Rivalry

银杯
取得条件：干掉海格力斯（剧情相关）




泰坦杀手
Titan Slayer
取得条件：干掉克罗诺斯（剧情相关）


报应终到
Retribution
取得条件：干掉宙斯（剧情相关）


霍克船长
Hooker
取得条件：干掉哈迪斯（剧情相关）


冷冻燃烧
Freezer Burn
取得条件：取得“波瑞阿斯……暴”（剧情相关）


从不同景点观察事物
Seeing things from a different perspective
取得条件：破解赫拉的庭园……（剧情相关）


中看不中用
Eye Candy
取得条件：收集所有的“……妖眼”


拔羽毛专家
Feather Plucker
取得条件：收集所有的“凤……毛”

角支配胜利吗？
Are You Horny to Win?
取得条件：收集所有的“米……洛斯厉角”
奖杯说明：本作中的收集要素……括历代都有的“蛇发女妖眼”……“凤凰羽毛”，还有新增的“……诺陶洛斯厉角”，改成了各……3个，对应的能力槽上升1级……个都可上升4级，那就是3……集要素，数量还是比较少的……且三种有关能力上升的收集要素……和前几作一样，每种并不是只……12个，也就是说，偶尔遗漏一……个，还是可以补救的，具体……请参看流程部分的详细说明。



顶点！
Maxed Out! 银杯

将所有武器强化至最

找齐能力上升道具之出现的大宝箱就会变红魂，这对于“将所有至最高等级”大有帮助。度为例，通关时如果一不漏，那么升满级之后红多2万左右，只要不是遗，这个奖杯还是可以顺利。由于收集难度并不高，参考流程攻略部分，再多用神头部”照照场景中可疑，那么要取得这些奖杯还的。



复仇达成
Vengeance Complete 金杯

条件：游戏通关





准备迎接挑战
Up to the Challenge 金杯

条件：完成所有的“众神挑

说明：本作的挑战模式奖杯比较低，具体请参看挑战心分。



丧失人性
Unhuman 金杯

条件：泰坦难度通关

说明：由于奖杯要求只到泰度，因此让快速白金成为可，了解要点之后，一周目直接开始游戏吧。



无价之宝
Priceless 金杯

取得条件：收集所有的“神圣财产”

奖杯说明：10个“神圣财产”，有一个是必得的，有两三个比较容易漏掉，还请参看攻略中的提示。另外，“神圣财产”的收集是跨周目的，比如你在一周目中漏掉了一个，那么二周目只需要找到这一个，奖杯就会解锁，不像其他收集，必须在同一周目内完成。



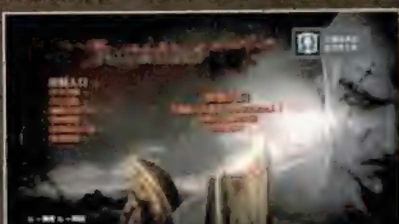
惊愕万分
aMAZEd 金杯

取得条件：一次不死通过“迷宫”区域

奖杯说明：这个奖杯看似有些麻烦，其实利用本作新增的自动存档功能，可以大大降低难度。所谓“迷宫”就是很像《异次元杀阵》的巨大立方体，是游戏终盘时的重要区域，所谓“不死”指的是从进入迷宫，看到“迷宫”字样开始，一直到和潘多拉一起跑出迷宫为止。迷宫里面有多种即死机关，还有三场强制战斗，第二场战斗有即死钉板干扰，最后一场的敌人数量众多，而且都是上级兵种，不易对付。迷宫中有几处存档点，利用存档点慢慢推进是比较常见的做法，但如果一周目选的就是泰坦难度，想要一举拿下这个奖杯，那还是比较困难的。不过，在挑战过程中偶尔发现，只要在死亡时选择离开游戏，然后在标题画面选“载入”，读取“自动保存”存档，那么是不会记算死亡次数的，这样一来和接关其实并没什么差别，可以节省反复重试的时间，就没有必要在二周目靠秘技搞定这个奖杯了。

挑战心得

本作的挑战模式分为“众神挑战”和“流亡挑战”两个部分，绝大多数玩家可以接触到的是游戏中自带的“众神挑战”，也只有这部分的挑战才与奖杯相关。奥林匹斯挑战的难度可谓历代最低，但是有幸玩过流亡挑战的玩家均认为这7个挑战才是正餐。流亡挑战目前只在价格高昂的限定版中才提供下载码，PSN上还没有放出常规下载，因此以下挑战心得，只限“众神挑战”部分的7个项目。



挑战1 控制人口

挑战要求：在90秒内保持同屏人数在50人以下

装备情况：尼米亚护手LV2（无神力）

推荐打法：极其简单的一个任务，敌人全是下级杂兵，仅用护手的□连按也能够将同屏人数轻松控制在40人以下。更为爽快的打法是按○键抓住敌人，然后按□键往人堆里一通乱撞，同样可以轻松搞定。

挑战2 赤手空拳

挑战要求：在75秒内空手干掉所有敌人

装备情况：没有任何武器

推荐打法：有一定难度的一个任务。奎爷是名副其实的赤手空拳，而且空手时不能进行普通攻击，好在投技还是可以用的。敌人中有两个拿锤子的石像、一个独眼巨人，其他都是一般杂兵，玩家惟一的攻击方式就是抓着敌人撞击大体型的敌人，把敌人头上撞出○键时也不要使用QTE去杀敌人，这样会浪费时间，而是接着撞，直到将其撞死。最理想的情况是对准了撞，把大体型敌人逼下擂台，直接摔死，这样的话时间就宽松多了。注意，相当于弹药的杂兵是有数量限制的，在杂兵死光之前，如果还不能消灭三个大体型敌人，那就只有重头再来了。

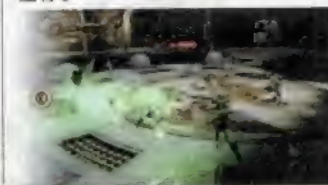


挑战3 石化迷乱

挑战要求：被蛇发女妖石化10次仍保持生存状态

装备情况：雅典娜神剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1

推荐打法：条件十分特别的一个任务，也是最容易困扰玩家的一个任务。由于敌人是无限再生的，所以杀敌对完成挑战其实并没有什么帮助。远离蛇发女妖，会对她使用投技，均可引诱她使用石化光线，此时在光线中按防御键，但不用输入QTE或故意按错键，这样一来，奎托斯会立即被石化，提前转动左摇杆快速挣脱，就算完成了一次。随着被石化次数的增加，会出现更多种类、更多数量的敌人，在疯狂攻击之下，受伤在所难免。但不知怎么的，在你被石化时，敌人的攻击总会慢上半拍，玩家要想安全挣脱难度并不算大。而且这一战敌人的攻击力很小，只要积极翻滚移动，并主动接受石化光线的洗礼，那么在体力耗尽之前，几乎肯定可以完成被石化10次的目标。



挑战4 萨尔瓦多斗牛士

挑战要求：不被米诺牛顶伤，不被敌人抱住的情况下全灭敌人

装备情况：无太阳神头部、无尼米亚护手、无神力、赫密士之靴LV1、其余武器均为满级

推荐打法：由于米诺牛的顶撞和敌人的抱都是不能防御的，因此这个任务基本要求其实就是“无伤”。这一战的武器虽然不少，不过还是推荐使用稳定性较高的流亡剑，主力招式是□△△△，一上来就能秒杀一头牛。第二批和第四批敌人全是杂兵，需要在他们抱的动作出现前率先用投技抓住一个，立即按□键进行无敌冲撞，只要屏幕上有杂兵，就一定要先于他们出手使用投技。第三批敌人是两头牛，同样用□△△△先秒杀一只，与另一只周旋一下将其消灭。最后一批是杂兵和牛的混合大军，牛怕撞，抓着敌人一撞就撞飞了，可以撞到擂台外直接摔死，清屏的速度很快。这一战虽然可以使用变身，但变身后的攻击力实在不敢恭维，稳定性也不如撞击战术，因此建议不要使用。

挑战5 强悍击倒

挑战要求：在60秒内骑独眼巨人杀敌达到1000点

装备情况：流亡剑LV5（无神力）

推荐打法：得分的计算方法是杀一个俑兵15点、一只米诺牛30点、一个鬼魂60点，而60秒的时限包括把独眼巨人打出○键再骑上去的时间，只有骑上去之后，敌人才会大批出现，同样是趁独眼巨人刚从地下钻出来的时候先打一套□△△△，躲过巨人的第一下攻击后，再打上一套连击，就能出○键了。骑上去之后□键连按，不仅威力大，而且还可以把敌人打下擂台，得分速度还是比较快的，1000点的要求并不算高，如果能够在鬼魂出现时不等他们钻入地下就立即将其打出场，那么得分效率会更高。

挑战6 哈帝斯的小鬼

挑战要求：在90秒内干掉4个独眼巨人

装备情况：流亡剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1

推荐打法：中文版中翻译得很奇怪的一个任务，不用管它，只要记住消灭4个独眼巨人就行了。□△△△这一招的最后一下不仅威力大，还可以把巨人打硬直，取消其攻击动作，因此可作为主力技来使用。第一个独眼巨人是单独出现的，每消灭一个，同时出现的巨人数量就会增加一个，消灭4个时同屏就会出现5个，那么任务就算完成了。最麻烦的其实就是同屏有4个巨人的时候，在小小的场地中挤成一团。因此，最好是把第二和第三个巨人同时消灭，或者只间隙两三秒的时间，接下来就盯住一个巨人边躲边集中攻击，只要再干掉一个就过关了。有趣的是，使用突进技时，巨人是有可能冲出场地的，运气好的话最后一个巨人都不用杀。

挑战7 击溃冲劲

挑战要求：在20秒内破坏30个壶

装备情况：雅典娜神剑LV5（无神力）

推荐打法：在一代中就有的破坏壶的任务，难度比较低。关键在于不要使用连击，而是用单发的□键，一下一下地打，争取一次能打碎两个甚至三个靠得比较近的壶，这样就能把时间省出来。而打壶的顺序，个人习惯于先打画面下方的壶，特别是最接近下方的两个壶不要遗漏了，接下来按顺时针顺序，一圈打下来，应该还有两三秒的节余时间。

终极秘技

因为流程中获得的武器道具涉及解谜，因此即便是已通关难度，所有能力也均不继承，不免让人觉得有些遗憾。还好，《战神III》中存在着良性 BUG，可完全改变这一情况，且使用此逆天秘技并不影响奖杯的取得。由于本秘技需要至少将游戏通关一遍方可使用，因此不会影响初次游戏时的体验，但对于想要研究混沌难度的玩家来说，这条秘技的存在可能会动摇其决心，影响游戏的重复价值，因此请慎用。

秘技的操作步骤

第一步：打穿游戏的任意难度；

第二步：打过挑战模式，令竞技场模式开启；

第三步：在竞技场中将难度设为"泰坦"，自己的体力和道具槽设为无限，并设置两个蛇发女妖和一只米诺牛；

第四步：进入竞技场后反复跳跃，让自己被蛇发女妖石化后摔死，或是石化后被米诺牛打碎；



第五步：重复自杀，直到系统提示是否要降低难度，此时选择"否"即退回标题画面；

第六步：选择任意难度开始新游戏，秘技就会生效。

使用秘技后的状态

使用秘技后，一开始就拥有全部武器和特殊道具，且**体力无限**！在干掉第一个 BOSS 波塞冬之后，奎托斯落入冥河，体力和魔力依然会变短，道具槽的长度



为满值，但是"米诺陶洛斯厉角"依然可以取得，只是每取得3个道具槽的长度也不会发生变化，第一次遇到雅典娜，取得的新武器"流亡剑"依然是1级的，这是使用秘技后惟一需要升级的武器，其他武器道具的等级不会发生变化。如果想有节制地使用秘技，可在第三步中不将自己的体力设为无限，在竞技场里正常自杀后也可以使用该秘技，武器依然全满，但没有霸道的无限体力

秘技的基本用途

第一种：高难度通关难度近乎为零。由于武器道具全满外加体力无限，对于动作游戏苦手，连泰坦难度也打得很吃力的玩家来说，实在是福音。存档后关机再读档，无限体力状态也不会消失，白金奖杯可谓唾手可得。当然，低难度通关一遍以及通过挑战模式还是必要的。

第二种：体验不一样的游戏感觉。用奥林匹斯神剑砍波塞冬，拿哈迪斯钩爪打哈迪斯，与海格力斯对轰护手……这些本不会出现的场面在秘技使用后得以实现，那些取得时机较晚的武器道具，也不会因为在流程中没有太多的使用机会而让人缺少尝试的动力。在这种状态下玩上一遍，绝对会有意想不到的收获。不过最好使用秘技时不用无限体力，不然就会有种无聊的感觉。

第三种：极限挑战。《战神》三前两代都有高跳、穿墙之类的邪道打法，可以创造令人惊异的最速通关成绩，而本作目前只发现少量穿越贴图的BUG，暂时还没有广泛用于邪道最速，不排除今后运用的可能性。而此秘技经测试已判明的可跳过流程有两段，一是不必去拿弓箭，直接把挡路的荆棘烧掉便可前进；二是不必进入美神的房间玩迷你游戏，不必去杀克罗诺斯和冶炼神，直接用复仇凶鞭给转桥机关充电，这两段流程加起来有一个小时左右。

秘技的不良后果

如果你是一个好奇心强，喜欢尝试不同可能的玩家，那么请注意了，如果利用提前取得的武器道具，去做一些奇怪的事情，那么不好意思，系统会以死机来回应你。比如说，在拿弓箭处，你将三头犬用强力攻击打死，或者第一次见到冥界三判官时就用护手把他们的"脑髓"打碎，然后去攻击升起的巨大锁链，那么对不起，PS3 会立即死机没商量，最糟糕的情况是造成最近的一个存档损坏。所以，只要不违背奎爷基本的命运流程，那么使用秘技就依然是安全可靠的。

连续飞燕

还有一种直接过转桥的方法，并不需要取得复仇凶鞭，而是利用空中连续冲刺的 BUG，俗称"连续飞燕"。具体操作方法是这样的，首先要得到飞靴，这样才能使用空中冲刺，按住 L2 按一次□键，确保当前使用的特殊道具为弓箭，跳起后按住 L2 键再往目标方向推住右摇杆，这是简单版本，普通二段跳的高度可以在空中连续冲三次；跳起按住 L2 键，推住右摇杆的同时还连点□键的话，二段跳高度可以在空中连冲七八次下。如果是有高低差的地形，连续空中冲刺的距离会相当夸张。除了用于邪道打法，由于空中冲刺的速度很快，用于快速移动也是不错的选择。



通往荣耀之路 The Road to Glory

本作中共有10件神圣财产，几乎都在BOSS和重要场所中都会留下一些，文章中将会用特殊颜色加以注明，方便各位寻找。

神圣财产包括

01.宙斯之鹰	02.哈迪斯的头盔
03.太阳神之盾	04.赫尔墨斯的金币
05.赫拉克勒斯的护肩	06.波塞冬的海螺
07.阿佛洛狄忒的吊袜带	08.赫淮斯托斯的戒指
09.代达罗斯的原理图	10.赫拉的酒杯

能够提升奎托斯能力的物品分为蛇发女妖眼、凤凰羽毛以及牛角三种，每种收集12个就可将奎托斯的体力、魔力与副武器使用三项能力升满，之后的物品宝箱全部变为红魂宝箱以供玩家升级武器之用。本文地图中会标注蛇发女妖眼、凤凰羽毛以及牛角的位置，并在文章中加以说明，请各位根据文章配合地图仔细寻找。若是按照文章中的说明，在离开赫拉花园的时候就能将全部能力升满。之后的宝箱由于都变为了红魂宝箱，因此只在地图上做出标记，不再做特殊说明。

ACT I



START

1 尸兵战

2 举起挡路的大树

3 尸兵战

4 BOSS战：海兽利维坦1

Check！海兽利维坦战 1

利用□、□、△或者□、△、△、△攻击其胸口和前爪，配合摇杆进行回避即可。遇到海兽喷水攻击，来不及躲开可以按键释放魔法进入无敌时间。



混沌难度要领

海兽的前爪攻击可以削减奎托斯一半体力，喷水攻击则可秒杀，因此不能蛮干，需要稳扎稳打。注意海兽抬腿的动作，抬起时立刻向反方向闪避。喷水攻击前兆不太明显，最好还是利用魔法的无敌时间。



START

1 顺路向前来到前战神阿瑞斯的坟墓



这里忘记了开红魂宝箱也不要紧，一是没有需要升级的武器，二是之后的剧情中奎托斯会失去所有的红魂。

2 人马将军战

Check！人马将军战

这里出现的人马将军不难对付，它的招式基本都可进行防御，冲刺攻击利用即时防御反击也可轻松化解。另外，本作中新增加的抱人冲撞对人马将军也十分有效。

2 扳下左侧的机关后迅速跳上右侧的平台







START

1 BOSS战：海兽利维坦2

Check！海兽利维坦战 2

海兽的攻击速度加快，攻击范围更广，因此在攻击的同时需要配合积极移动和闪避，或者利用魔法回避伤害。等到奎托斯砍下海兽的一只爪子后，继续攻击其本体一段时间，就能根据游戏提示发动QTE击退海兽的进攻。

2 来到盖亚的心脏，从盖亚心脏右侧爬上去可以获得神圣财产01【宙斯之鹰】

3 继续前进来到盖亚的头部





BOSS 海神波塞冬

第一阶段

第一阶段中奎托斯的攻击目标为左右两侧海兽的巨爪。此时波塞冬除了会召唤巨大的海兽从远处进行冲撞攻击外，还会举起手中的战戟在场地中放电。冲撞攻击之前屏幕会出现镜头拉远的特写，把握时机进行回避即可。放电攻击时波塞冬会有明显的准备动作，提前翻滚至一侧即可。若实在来不及躲避就使用魔法进行抵挡。将左右两侧的利爪都打掉之后，盖亚会腾出一只手把波塞冬狠狠地按在墙上。此时需要跳上盖亚的手臂，攻击波塞冬的胸口。期间波塞冬仍然会使用放电攻击和重拳砸地，能够给奎托斯造成较大伤害，最好使用魔法抵挡。最终完成QTE，波塞冬转而继续攻击盖亚。

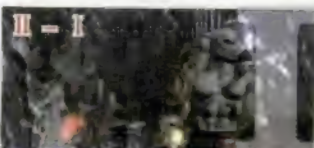
第二阶段

第二阶段波塞冬的攻击方式与第一阶段基本相同，只是放电攻击范围更广，注意好提前量闪避即可。打掉两侧的利爪之后，盖亚的左拳也终于给了波塞冬致命的一击，奎托斯也趁势将波塞冬扑出了巨大的海洋化身的胸口。

混沌难度要领

第一阶段使用□、△、△、△攻击海兽的爪子时，只要一看见远处的爪子抬起就必须立刻向另一侧移动，不可恋战。当近距离攻打波塞冬的胸口时，其肘部攻击可以防御，当他发出战戟的三连击时可以释放魔法，攻击防御两不误。第二阶段与第一阶段一开始相同，注意及时闪避即可。

ACT II





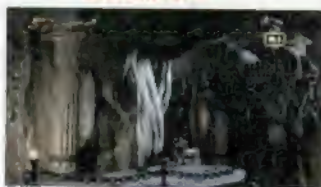
START

1 游上冥河，被夺走全部神力

2 顺着岩壁下来，右侧的宝箱中可以获得【蛇发女妖眼01】

3 上岸后遇见雅典娜，获得武器【流亡剑】

蛇发女妖眼 01



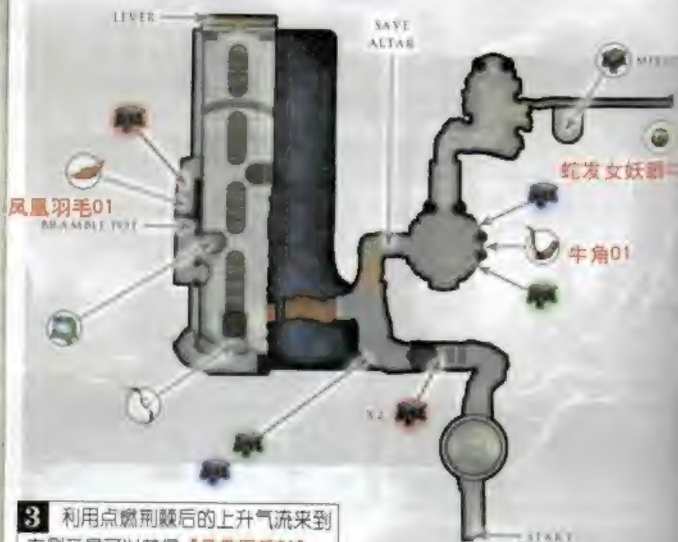


START

1 顺路向前，一直来到珀里托俄斯处

2 利用左侧升降台跳至斜前方平台，推下装满荆棘的箱子，并一直推向右侧地狱犬处点燃





3 利用点燃荆棘后的上升气流来到左侧二层可以获得【凤凰羽毛01】



4 再次站到左侧升降台上打开最右侧的铁栅门，之后快速翻滚至栅门前，利用上升气流来到上层开启机关

5 来到下层制服地狱犬，骑上之后一路杀敌至最左侧，喷火烧掉荆棘，获得副武器【阿波罗之弓】

6 之后原路返回，利用弓箭点燃拦路的荆棘，继续前进，点燃面前的荆棘，宝箱中可以获得【牛角01】

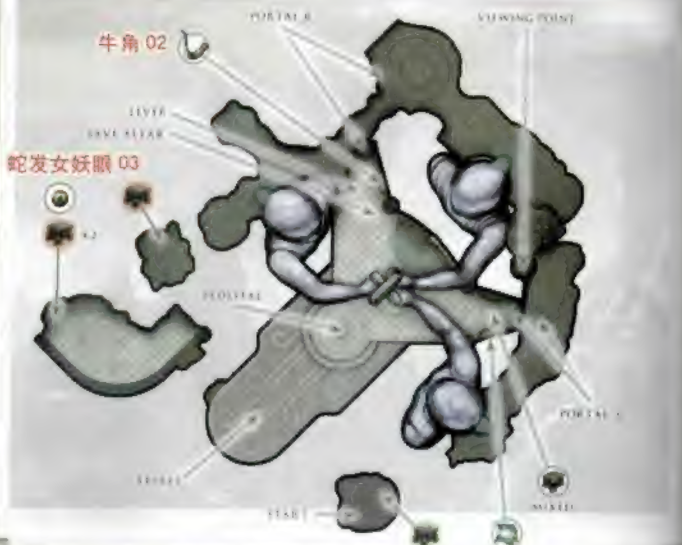


7 最终向上攀爬的过程中注意左侧的分支路线可以获得【蛇发女妖眼02】



START

3 来到中央大平台，左侧的断桥可以跳过去，可以获得【蛇发女妖眼03】



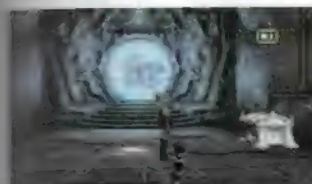
[illegible] 解发平台边缘的机关，接受三个试炼。试炼的内容均为全灭敌[illegible]，更壮更强的米诺牛不会给奎托斯带来太大的麻烦，它的大部分攻[illegible]可防御，QTE终结之后必然能够获得绿魂补充体力。

[illegible] 之后从三判官石像的右侧前[illegible]，从神像背后向右走，可以获[illegible]【牛角02】

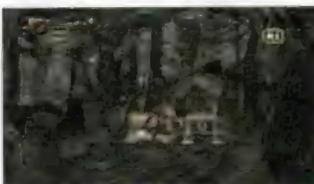
6 爬过绳索来到下层区域

Check！场景中的金色扭曲空间

场景中我们能够发现空中漂浮着砂金的扭曲空间，之际上这些地方都存在隐藏的宝箱，但目前无法取得，等到获得了太阳神头部之后，用其光芒照射一下就能让宝箱现形。







凤凰羽毛 02



START

1 一路向前，来到堆放着荆棘[illegible]房间内

2 将荆棘点燃，利用上升气流[illegible]到二层

3 开启机关后，立刻跳跃至升[illegible]平台来到三层

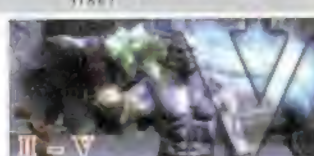
4 解决敌人之后，利用升降台将巨大的油罐运下，推进点燃的荆棘里

5 升降平台前面的大门可以打开，大量触手的后方可以发现【凤凰羽毛02】

6 爬上升降平台，利用更猛烈的气流来到最上层，一直前进到锻造[illegible]赫准斯托斯所在之处







START

1 与锻造神交谈之后，左侧的哈迪斯大门前可以发现【蛇发女妖眼04】

2 开启右侧存盘点附近的机关，从正中央的道路离开

3 旋转机关的右侧通路有一群地狱犬以及另两个红魂宝箱，解决之后返回机关，点燃中央通路的荆棘后进入

4 来到外侧平台，获得奥林匹斯之剑

5 解决完杂兵之后，一路摆荡到荆棘丛生的哈迪斯宫殿大门前。打败两只地狱犬后，推门进入哈迪斯宫殿



START

1 进入宫殿后，从右侧的小房间内推出石块，并将其卡在打开后的圆形机关上，二楼的门就不会关闭

2 由中央的生命之树爬至二楼，扳动哈迪斯雕像前的机关，并调查冥后的棺材，使两侧的楼梯降下



3 大厅左侧通道尽头还有一处楼梯，爬上之后房间右侧可以发现【凤凰羽毛03】



4 进入左侧楼梯，利用升降机将一楼的石堆搬至二楼

5 回到二楼扳动旋转机关，并在时限内前往左侧楼梯内，搬动房间中的机关拉起哈迪斯雕像的左臂，并用石堆卡住。之后锁链就会固定住雕像的手臂

6 以同样方法固定住雕像的右臂，再调查冥后的棺材，砸坏雕像后进入其内部



BOSS 冥神哈迪斯

第一阶段

哈迪斯的钩爪攻击基本都可以防御，因此不要被很大的攻击范围吓到了。但他双手甩动钩爪以及空中落地的冲击波是不能防御的，因此需要时刻注意哈迪斯的动作。跺脚攻击速度较快，也不能防御，看见哈迪斯抬起脚来就需立刻躲避。扯下哈迪斯的胸肌后，需要将其打掉，顺手消灭周围的触手可以获得绿魂补充体力。胸肌被打掉后哈迪斯会发动全屏锁链攻击，最好站在场地中央看清躲避的空地快速翻滚过去。

切下两块肉之后，哈迪斯开始使用钩爪进行钻地攻击并召唤亡灵。钻地攻击连续移动就可回避，召唤出的亡灵所有攻击都可防御。其间可以使用弓箭进行攻击。QTE之后流亡剑和钩爪死死缠在一起。

第二阶段

第二阶段战斗十分具有观赏性，玩家需要在不被哈迪斯拉下冥河的情况下挥剑攻击。哈迪斯的全部攻击都可用右摇杆进行躲避，向下扳动摇杆可以向后退。这里注意不要贪刀，灵活躲避，难度不大。之后获得武器【哈迪斯的钩爪】。

第三阶段

卸了头盔的哈迪斯样貌十分恐怖，各种攻击也更加致命。多多利用场地两侧的摆荡点从哈迪斯的身后发起攻击。当其口中喷射光束时，来到场地最边缘可以躲避。最终哈迪斯被敲开了天灵盖，冥神的灵魂也被奎托斯用钩爪扯了出来。失去了灵魂的哈迪斯被无数的亡魂拉下了湍急的冥河。

混沌难度要领

混沌难度中红魂的获得量只有普通难度的1/4，因此武器升级有些麻烦。这里推荐打家在之前的流程中尽量不要漏掉红魂宝箱，并多多利用投技和QTE杀敌取得额外的红魂。虽然奖励只有5点、10点，最高只有25点，但积少成多，对于玩家升级武器很有帮助。哈迪斯一战前花费2500点红魂升级阿波罗之弓，可以从远距离对哈迪斯发起攻击，只要注意空中下落的冲击波，其余任何时间都可以射箭攻击，并不比流亡剑打得慢，只要不着急，慢慢来即可。第三阶段时哈迪斯的攻击力巨大，但只要不贪刀，勤躲闪，难度不是很大。

战斗结束后跳下冥河，潜至水底可以获得神圣财产02【哈迪斯的头盔】。之后在水下前进，再次回到赫准斯托斯的面前。听完他的讲述从正中央的道路离开。现在奎托斯由于得到了神的灵魂，已经可以通过哈迪斯领域原本不能通过的海伯利昂之门。



ACT III



III－I

START

1 通过海伯利昂之门，用QTE解决挡路的盖亚，在道路尽头完成杂兵战打开大门

2 利用鸟兽越过面前的沟壑

3 路的尽头再次利用鸟兽可以到达一个高台，获得【牛角03】和【蛇发女妖眼05】







III－II

START

1 完成杂兵战，前进至弩炮处

2 打败出现的奇美拉之后，在太阳神飞到弩炮前面直奔火焰泰坦时发射弩炮可以直接命中他的战车

3 回到初始场景利用鸟兽来到对岸，一路向前来到坠落的太阳神处



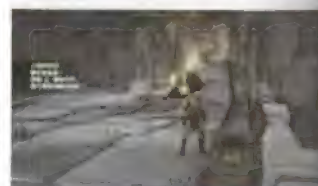


III－III

START

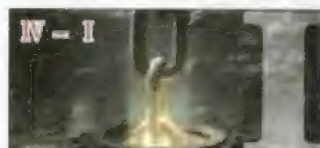
1 将独眼巨人体力削减之后变为骑乘状态，操纵巨人攻击保护太阳神的盾兵方阵，最后获得【太阳神头部】

2 在太阳神的尸体附近能够获得神圣财产03【太阳神之盾】以及【牛角04】





ACT IV



IV－I



START

1 使用太阳神头部照射前方的墙壁出现隐藏的大门

2 黑暗的山洞内需要使用太阳神头颅照亮前方道路，照射敌人可以致盲

3 存盘点附近使用头颅照射可以发现隐藏宝箱【蛇发女妖眼06】

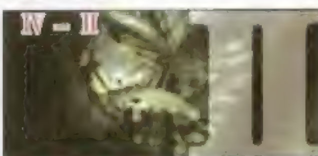


4 一路向前，绳索下方的悬崖处可以获得【凤凰羽毛04】以及一个红魂宝箱



5 会潜地的敌人可以使用L1+○拉出来，近身可以使用投技摔死





IV－II





START

1 一路上红魂宝箱很多，请根据地图仔细寻找

2 在体力和魔力宝箱的旁边，用头颅照射能够发现旁边的隐藏宝箱【蛇发女妖眼07】

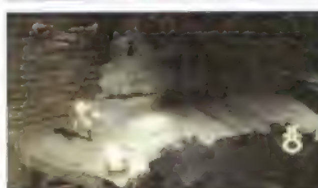
3 桥梁战之后画面最左侧被挡住的地方能够获得【凤凰羽毛05】

4 顺着锁链向上飞行

Check！上升飞行

通过气流向上飞的过程需要用左摇杆进行较为精准的操作。若是不习惯游戏中默认的操作方式，可以在“选项”－“操作”－“飞行操作”中进行设定。

5 在向上攀爬的途中，可以发现一个有砂金的平台，照射后可以获得【凤凰羽毛06】



IV－III

START

1 上升飞行进入洞穴，刚落下的平台上最右侧照射后可以获得【牛角05】



2 用弓箭点燃荆棘，完成与米诺牛的战斗

Check！保护锁链

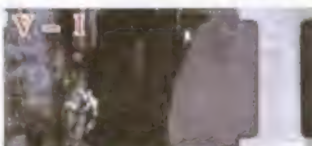
与重型米诺牛的战斗中注意保护锁链，使用魔法或者L1+○都可终止其行动，甚至将其撞下平台。骑上地狱犬之后，尽量调整方向喷火将4头米诺牛干掉，减少敌人的数量，否则战斗会比较辛苦。

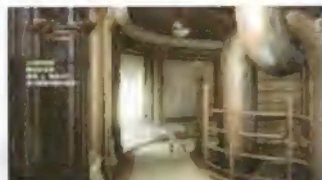
3 不久会遇到奥林匹斯信使赫尔墨斯



ACT V

V－I



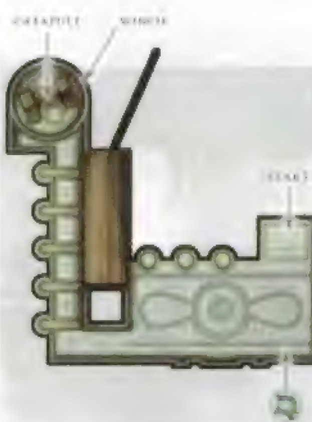




START

1 爬上链条，进入奥林匹斯圣火的房间

2 对面链条左侧的墙壁内隐藏着【蛇发女妖眼08】和数个红魂宝箱，最里面的蓝色晶体暂时不能破坏，等到以后获得新武器后才能打碎



3 照射房间四周的墙壁可以看见不同的壁画，阅读壁画前的说明可以了解到许多故事的背景

4 赫尔墨斯逃走后，一路追赶即可。向上攀爬的途中挡路的NPC需要快速用□键解决，否则会被下方的火焰烧死

5 在道路尽头使用投石器

6 在雅典娜神像的头部后面能够找到神圣财产04【赫尔墨斯的金币】。

7 跟随地上的血迹就能发现已经受伤的赫尔墨斯

BOSS 神使赫尔墨斯

Check！神使赫尔墨斯战

赫尔墨斯在战斗中的主要在到处乱跑，并趁机冲撞奎托斯。对准其快速移动的身影使用L1+□或者△、△、△进行攻击即可。哈迪斯钩爪的大范围攻击也十分有效。战斗之后获得【赫尔墨斯之靴】。





8 打败赫尔墨斯，穿过长长的浮雕墙壁，在尽头阳台处照射砂金可以获得【凤凰羽毛07】

混沌难度要领

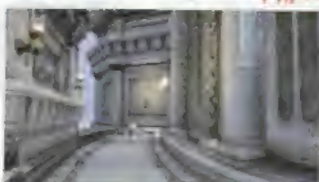
混沌难度中赫尔墨斯突然发力，被他轻轻地撞上几下奎托斯就会一命呜呼，因此在其快速奔跑的时候最好以躲避为主，等到赫尔墨斯跑累了停下来时再进行攻击。赫尔墨斯的体力不多，若是能够发动几次QTE或者魔法，就能更加节省精力，很快就能结束战斗。





START

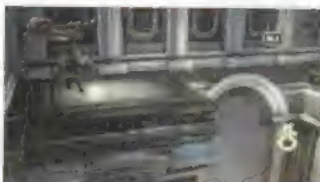
1 一路来到圆形平台处，清理完杂兵和重装甲独眼巨人后，平台左方最里面能够得到【牛角06】



3 进入奥林匹斯圣火房间的二层







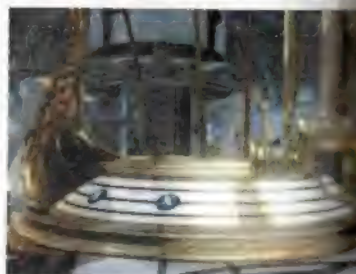
START

1 顺着旋梯来到缪斯女神的机关房间，途中出现的女妖用太阳神头部的照射可让其现出原形

2 左右两侧的高台上都有很多宝箱，不要错过。左侧下方高台上可以获得【凤凰羽毛08】

3 扳动高处的机关使下方图案拼成一个完整的剑

4 来到下方完成弹奏的小游戏就可开启圣火的机关





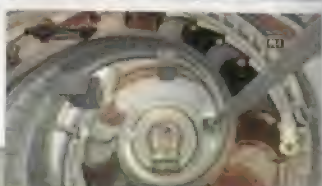


START

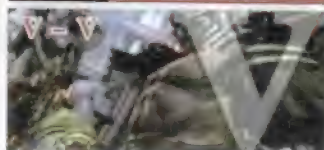
1 搬动机关回到下层的途中，盾牌兵可以靠QTE杀死蛇妖之后全屏石化解决

2 通过旋梯回到圣火的房间推动圣火机关，但由于三判官的紧紧握住了锁链，圣火机关无法打开

3 从另一侧的旋梯下楼，下方照射后可以获得【蛇发女妖眼09】



BOSS 大力神赫拉克勒斯



第一阶段

首先清空场内的杂兵，赫拉克勒斯就会戴着拳套上场。随着难度提升，场上的杂兵数量还会有所增加。此时可以抱起杂兵冲向赫拉克勒斯，或者离远一点就开始使用人

信息集结 特止集结 动作集结 攻略集结

……△、△，只用将最后最猛的一击招……到他身上。造成一定伤害之后赫拉克勒斯会向奎托斯冲过来，完成QTE可以将其按在场地边缘的荆棘上一顿猛揍。两次之后赫拉克勒斯身上就会只剩护手，再攻击几下就会触发剧情，奎托斯抢走了赫拉克勒斯的护手。

第二阶段

空手的赫拉克勒斯动作快了不少，拳套的□、△、△可对其造成重创，他的其他攻击可用金羊毛防反，若中了投技，使用QTE挣脱即可。此时需要注意他扔过来的巨石，及时躲避。几个回合之后两人已经打得血肉模糊，完成暴力的QTE解决赫拉克勒斯吧。

混沌难度要领

第一阶段战斗难度不大，利用场地中大量的杂兵进行冲撞，几次之后就能引发QTE，无伤也不在话下。拳套被抢走之后赫拉克勒斯反而变得更厉害了，简单的挥手攻击能削减奎托斯一半的体力，而且出招隐蔽不易防备，再加上赫拉克勒斯的回避比较厉害，用拳套硬拼不是上策。除了传统战术"勤躲闪不贪多"地攻击之外，还可以利用弓箭边退边射。光膀子的大力神防御不了弓箭，而挥手攻击范围太近，又威胁不到奎托斯，在这种"猥琐"的打法下也能较为简单地获胜。



ACT VI



START

1 潜入水下可以获得神圣财产05【赫拉克勒斯的护肩】

2 完成护手的训练之后打破结晶扳下机关即可向前。一上岸立刻往回走可以发现【牛角07】

3 来到波塞冬的房间，解决杂兵之后搬动开关，立刻进入升起的铁栅门

4 一路向前进入右侧传送门，在升降平台的左侧扳动机关，下方会出现猎犬。将4只猎犬踢入传送门，平台就会下降到下方的传送门处

Check！无限的狗狗

这里的猎犬数量是无限的，是获得"踢50次狗"奖杯的最佳地点。收集奖杯的玩家不要错过了。

5 通过传送门来到波塞冬公主的房间内，周围的宝箱里可以获得【蛇发女妖眼10】

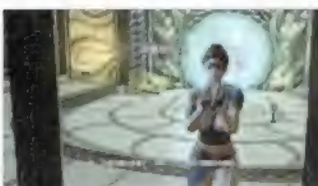
6 以及神圣财产06【波塞冬的海螺】



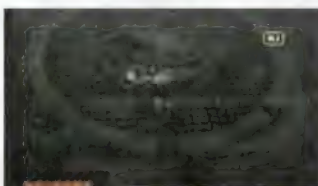
START

1 一路杀敌保护公主来到最初的机关处，用公主的身体撑住机关，通过后方的铁栅门

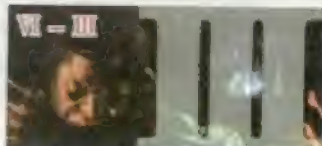
2 剧情过后，照射房间右侧的砂金可以获得【凤凰羽毛09】

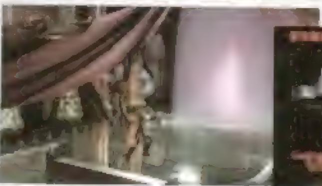






PORTAL
波塞冬的海螺
蛇发女妖眼10
HIDDEN
凤凰羽毛09
LEVER
STATUE
赫拉克勒斯的护肩
START
牛角07
LEVER




START

1 经过一系列的跳跃机关之后可以来到美神阿佛洛狄忒的房间，"《战神》系列"每作都会出现的小游戏将在这里上演

2 大床后面能够获得神圣财产07【阿佛洛狄忒的吊袜带】，注意要首先照亮一片漆黑的区域。床的周围有一道深不见底的大沟，大英雄奎托斯很有可能在此处阴沟里翻船

3 房间的另一侧可以获得【牛角08】

4 通过房间里的传送门回到锻造神处



ACT VII






START

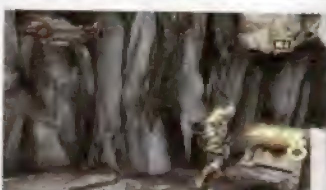
1 进入锻造神左侧打开的门

2 道路中央很明显的位置上有一个大宝箱，打开可以获得【凤凰羽毛10】

3 完成杂兵战之后来到提希丰之门前，打败出现的奇美拉，通过鸟兽逐级上去打开机关即可

4 出门后道路左侧还能获得【凤凰羽毛11】

5 一路前进，越过一条深沟之后，右侧还能发现【牛角09】


BOSS 泰坦克罗诺斯

克罗诺斯双眼放光的时候，使用太阳神头部的蓄力攻击就可致盲，并扔下奎托斯。当他使用吐气和拍掌攻击时，尽量靠近场地边缘的手铐位置可以较为方便地躲避。拍掌之后攻击指甲，最后拔掉他的指甲就可进入下一阶段的战斗。

之后的战斗基本上都是在克罗诺斯身上上蹿下跳。直到来到了肩部的平台上。这里会出现腐化的独眼巨人，一轮攻击之后骑乘上独眼巨人攻击巨大的脓包。

被克罗诺斯吞下肚子之后，按住R1键快速下滑，中途用□键打掉下方挡路的尸体即可。最后根据屏幕上的提示完成QTE即可。

START

1 回到锻造神处，奎托斯险遭陷害。完成QTE之后可以获得武器【复仇凶鞭】，在水池旁还能获得神圣财产08【赫淮斯托斯的戒指】




2 再次通过阿佛洛狄忒的房间，来到上层庭院损坏的机关处，使用复仇凶鞭即可打开桥梁通道

ACT VIII



START

1 来到代达罗斯的工作室，这里宝物众多

2 首先旋转弓弩向左侧的传送门射击，并沿着绳子爬至有栅栏的高台，从高台右侧二段跳至外侧的绳子上，继续攀爬到左侧，可以获得【牛角10】

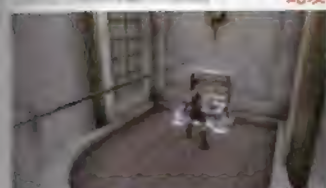
3 之后扳动画面右侧的机关升起平台，再次射击左侧的传送门，顺着绳子爬到上层，可以获得【蛇发女妖眼11】

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结











4 将弓弩恢复原方向，射击一次打开铁栅门，之后利用靴子爬上右侧的传送门并扳动机关，并快速下来射击弓弩，成功后空中的两个宝箱应声落地，可以获得神圣财产09【代达罗斯的原理图】以及【凤凰羽毛12】，凤凰羽毛收集完成，整个房间的财宝收集完成

5 从中央的铁棍滑下，之后向画面外侧走可以获得【牛角11】







START



1 一路向前来到赫拉的花园，剧情过后向左走自动获得神圣财产10【赫拉的酒杯】，神圣财产收集完成

2 花园里宝箱很多，各位可以参考地图进行收集

Check！最强敌人萨提尔

途中玩家会遇到系列最强的敌人萨提尔（Satyr），它不但会防御，还有投技，对付单个萨提尔比较简单，3次投技就可解决，但若两个萨提尔同时出现，情况就比较麻烦，需要逐个击破。这里玩家可以躲在门口处解决第一个萨提尔，此时第二个是不会出现干扰玩家的。之后再前进解决第二个。

3 花园的中央通过照射可以获得【蛇发女妖眼12】，蛇发女妖眼收集完成

4 踩上机关发动海柏利昂之石，通过时限中出现的楼梯来到花园右侧，在如图所示的地方向右跳跃可以获得【牛角12】，牛角收集完成



5 将面前的石梯旋转并挪到图1所示的位置，饮水灌满杯子放下第一道桥


图1

6 剧情过后用弓箭点燃荆棘，将石梯挪到图2所示的位置，引水灌满杯子升起第二道桥


图2

7 之后将石梯旋转并挪到图3所示的位置，踩下机关后立刻将赫拉的尸体由这个通路放至第三个杯子上，升起第三道桥

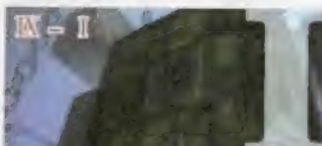

图3-1


图3-2

8 将石梯拉到机关上压住，就可以从完整的阶梯离开花园



ACT IX



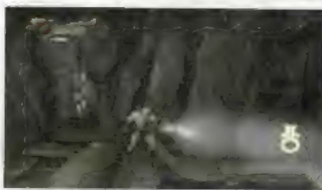
START

1 一路穿过黑乎乎的山洞可以来到洞穴，完成独眼巨人战，平台上还有两个大宝箱可以拿

2 照射左侧的岩石能打开通路

3 在有水池的房间搬动池底机关使水面上升，从右侧的网格处爬上离开

4 木板路的右侧有一个比较隐蔽的地点，如图所示，可以拿到好几个宝箱





BOSS 天蝎

第一阶段

本场BOSS战只有护手，才能对BOSS造成伤害，目标是将天蝎脚部结晶全部粉碎，这样才有机会攻击它的本体。比较麻烦的是天蝎会经常将尾巴拍下，攻



击范围很广，需要向外侧闪避。但由于其脚部很多容易挡住奎托斯的去路，这时可以释放魔法，利用无敌时间来抵挡。对场地内的小蝎子使用投技可以回复体力，并且投技过程中完全无敌，可以好好利用。将BOSS的三只脚破坏掉就可以攻击其本体，之后使用QTE。

第二阶段

天蝎只剩一半脚部的时候会在场地内四处移动，并放出大量小蝎子。除了找机会利用小蝎子回血外，依然要注意回避其尾巴攻击。以同样战术解决蝎子后，获得解谜道具【波瑞阿斯冰暴】。

混沌难度要领

天蝎是游戏中最难对付的BOSS，由于只能用护手才能击碎其脚部的结晶，因此最好在本战之前对护手进行充分升级。混沌难度时天蝎的任何攻击都会令奎托斯损失一半体力以上，小蝎子的围攻也能秒杀奎托斯，因此绝对不能多次失误，并且需要最大限度缩减战斗时间。玩家可以在第一阶段就把蝎子的全部腿部打至红色，让它们处于被破坏的临界状态，这样在第二阶段能够省下不少力气，蝎子爬上爬下几次之后就能解决。如果有小蝎子干扰，可以用护手的□、□、△来消灭。最危险的还是蝎子的尾部重拍，若是被挡住了行动路线，一定要使用魔法或者变身的无敌时间来躲，躲过之后立刻变回来以节省能量。打破一半数量的腿之后用跳跃和空中冲刺快速接近头部，变身连按△攻击很快就能进入QTE。第二形态蝎子爬上来时会伴随着各种攻击动作，可以利用投技的无敌时间来躲，但不要和小蝎子纠缠太久。空中冲刺接近剩下的三条腿，打碎之后依然使用变身△攻击，可以较为快速安全地进入QTE。



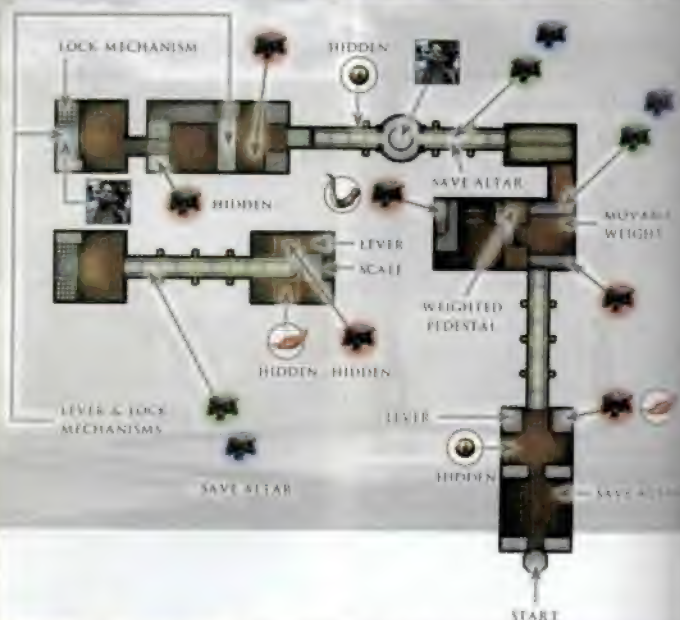
START

1 一路回到回到之前充满水的房间并打开下方的机关

2 听完代达罗斯的故事之后，来到最上方开启机关，进入迷宫







信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结



START

1 迷宫内有众多机关房间构成，每个房间都会有宝箱，请各位根据文章说明，按照地图仔细寻找

2 房间一：照射左侧砂金可以获得一个隐藏宝箱。启动机关后房间翻转，完成战斗之后来到房间二

3 房间二：照射房间左侧有一个隐藏宝箱。这里需要躲避火焰来到左上方开启机关，下方的两个宝箱可以等大门打开之后再拿

4 房间三：将地面上的重物搬运到红色机关处，再开启机关。房间翻转时候再将重物搬运到墙壁上红色机关的前方。此时踩上重物爬上右侧的小平台，二段跳滑翔至左侧可以发现两个大宝箱。再次启动机关后，重物就能压住地上的机关开启大门

5 房间四：这个房间内的战斗可引诱敌人到地面上的突刺处，之后自己躲开。突刺升起时会将怪物全部秒杀。地面上全部突刺升起时，就抓住鸟兽进行躲避





START

1 在迷宫深处遇见潘多拉

2 解除机关救出潘多拉，完成杂兵战逃离迷宫



Check！合理安排战斗资源

迷宫最后的强制战斗人数众多，如果不能有效安排战斗资源会感觉相当吃力。这里的武器推荐使用护手。对付首先出场的女妖，长按△键挑空并立刻使用空中投技直到打出QTE，落地后立刻按〇，两个回合可以干掉一只。



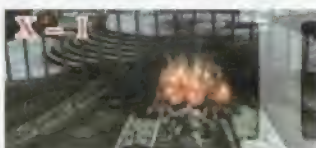
盾牌兵出现的时候用护手的魔法将其盾牌击碎。没了盾牌的这些家伙不足为惧，放在一边专心对付女妖。会潜入地下的敌人出现之后，如果潘多拉没能吸引其注意，在敌人投掷飞刃的时候要立刻防御或躲避，等待下次机会。最后出现的米诺牛使用L1+□可以轻松获胜，用QTE终结还可以获得绿魂补充体力。这里注意，下一场战斗时体力和魔力会恢复，但变身槽不会恢复，而变身又是下一场战斗的关键，因此这场战斗不要使用变身。

3 来到迷宫顶部，这里的宝箱如图所示

3 飞向三判官的飞行关卡难度不低，诀窍是贴着锁链飞行



ACT X



START

1 来到三判官处，完成杂兵战



Check！难度最高的杂兵战

不要小看会放自爆犬的三头犬和羊角兵的组合，虽然总数只有3只，但这一战相信打过泰坦难度的玩家都会觉得十分棘手。

混沌难度推荐的武器是钩爪，并不是因为钩爪有什么神奇的招式，而是因为其闪避速度相对较快，我们使用的主力武器是阿波罗之弓。道具槽全满的情况下，可以连射20箭，当自爆犬接近时也可以用投技踢回去给三头犬造成伤害。因此当一开始没有羊角兵出现的时候，尽量与三头犬保持距离，躲在其火球攻击范围以外。三头犬的挥抓、头顶攻击都可以防御，但最好能用金羊毛防反一下，当其出现硬直的时候迅速空中冲刺拉开距离继续射箭。如果能够无伤砍掉三头犬一个脑袋，可以增加一些胜算。

第二形态时会出现一个羊角兵，这里的武器选择是关键。首先可以变身，使用△键集中攻击





三头犬，当能量剩下1/4时变回来，之后换流亡剑释放一次魔法，再把武器换回钩爪。此时三头犬的体力已经不多，但需要在羊角兵的干扰下继续射箭、踢狗来攻击三头犬，难度很大。尽量把两个敌人吸引到一边，用弓箭固定羊角兵，之后切换目标攻击三头犬。这个阶段需要一点运气，也会受到伤害，但只要撑过去，胜利就在眼前。

第三阶段又会出现一个羊角兵。注意，如果之前把羊角兵干掉了，这时就会出现两只，等于一共要对付三只，显然不划算。在砍下三头犬第二个头后，进入系统菜单将灵魂召唤换为蛇发女海蛇，当羊角兵一出现就召唤灵魂将其石化同时变身利用无敌时间砍碎石像，翻滚远离之后马上变回来。之后重复一遍以上步骤，就可以将两个羊角兵秒杀。由于魔力全满也不够放三次石化，否则战术会更加简单。之后继续射箭踢狗对付三头犬，坚持到底胜利就在眼前。



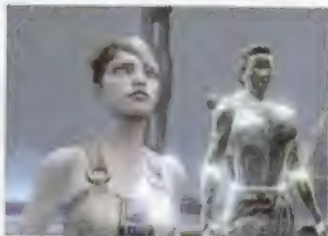
START

1 这里原本隐藏的宝箱都可以通过照射得到了

2 通过传送门来到二楼，打碎三判官后脑勺上的晶体

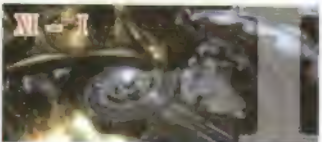
3 回到平衡之链底部，打碎锁链上的晶体，之后飞回迷宫







ACT XI



START

1 顺着迷宫上方的铁链爬到圣火之间，此时之前不能打碎的结晶可以用护手打碎了，里面可以找到两个红魂宝箱

2 旋转圣火前的机关







BOSS 天神宙斯

与宙斯的战斗分为三个阶段，第一阶段类似于2D格斗，第二阶段一段时间之后盖亚就会出现中断战斗，第三阶段两人进入盖亚体内，在心脏的附近激战。当盖亚的心脏变为红色时，宙斯会冲上去回复体力。只要在此之前攻击盖亚的心脏，不仅能够给自己回复体力，还能阻止宙斯的行动。最终BOSS战混沌难度心得适用于任何难度，请直接参考下文。

混沌难度要领

第一阶段

攻击宙斯的主力技能是流亡剑L1+○的肩撞，此技能可以将宙斯顶到空中，并且在宙斯发动三联拳强攻的时候可以冲到BOSS的身后，属于比较安全的进攻方式。另一种打法是在金羊毛反击之后使用护手的□、△、△，会有一定几率将宙斯打至浮空，之后继续使用□、△、△，第一下空中命中，可以继续将宙斯浮空。虽然宙斯有可能挣脱，但也可能就这样将其屈死。宙斯的空中冲刺范围很大不易躲避，看见其升空之后的准备动作需要立刻闪避或者释放魔法，以免被他秒杀。

第二阶段

本阶段中需要以保命为主，趁势可以进攻两下，撑到盖亚出现的剧情即可结束。

第三阶段

没有什么特殊的打法，一直使用肩撞即可，武器可以使用复仇凶鞭，肩撞性能不仅与流亡剑相同，攻击频率高，闪避快，攻击盖亚心脏抢血更有效。宙斯放出大量分身的时候，可以使用雷属性魔法，魔力消耗较少，适用于持久战。另外，宙斯向下猛砸时，一定注意不能站在正下方，混沌难度即使体力全满也会被直接秒杀。



START

1 随着亮光处一直向前触发剧情即可。最后，请欣赏振撼人心但又充满希望的结局……



信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

如龙 4 传说的继承者	SEGA	动作
PS3 龙が如く4 传说を继ぐもの		日版
2010 年 3 月 18 日发售	1 人	7600 日元
		对应玩家年龄：17 岁以上

“《如龙》系列”第四部正统续作，四名个性鲜明的主角，光是这两点就让我们完全没有理由错过本作。不仅在剧情方面继承并发扬了系列的一贯特色，《如龙 4》还极大地拓展了游戏中的可玩区域，战斗类型的变化以及更多的迷你游戏更是令无数 FANS 乐在其中不可自拔。只要玩家愿意，甚至可以一直在神室町的世界中永远游玩下去，或许这就是《如龙》的最大魅力所在。本篇攻略力求完美，收录了全部主线及支线任务，迷你游戏、天启、储物柜钥匙等众多探索要素的攻略也一并为大家献上，相信各位一定会满意！

龍が如く4™



文 九兵卫 & 白夜 & 脆薯条 美编 木仙

系统指南

战斗篇

触发战斗

和"《GTA》系列"不同，《如龙》的战斗是穿插在流程中进行触发的，也就是说非战斗状态下玩家不能做出任何攻击动作。《如龙4》采用无缝式切入战斗无需读盘，触发战斗后会原地划分出一块战斗区域，消灭该区域内的所有敌人后战斗结束。在神室町的街道中，到处充满小混混和黑帮角色，他们在主动向玩家挑起事端之前通常都会口出狂言，这时如果不想战斗只要不去理睬他们，敬而远之。



连续技

战斗中□是普通攻击，连续按□键就是普通连击，游戏中被称为"ラッシュコンボ"，这种连击的好处时速度快且发动简单；而任意"ラッシュコンボ"之后接△攻击，就会形成"フィニッシュブロウ"，也就是我们通常所说的终结技。这两种攻击方式的简单组合，便形成了游戏中庞大且多变的连续技系统。战斗中按△键除了能发动各种奥义，靠近倒地中的敌人按△键还可以进行追加攻击。



武器的使用

赤手空拳固然够热血，但学会使用各种武器也能让玩家在战斗中不吃亏。武器的来源有两种，一是从武器店买，二是直接在场景里面"顺手拿来"或者捡敌人掉落的武器。每种武器都有使用次数的限制，攻击范围和攻击招式也有很大不同。从实用度的角度来说，日本刀、球棍、自行车等道具的实用度最高，垃圾桶、灯箱以及凳子其次，手枪、短棍等实用性最差。不少大型道具武器还对应特殊的奥义演出效果。



格斗的技巧

相比家常便饭的街头战斗，游戏中剧情里出现的杂兵以及BOSS要难对付得多。首先是因为他们的攻击欲望强，其次这类敌人往往也很难被打出硬直。战斗中除了注意不要被围殴，尽量逐个击破，也要多使用挑衅技巧来最大限度地发挥气槽的作用。另外，大部分BOSS是不能直接抓投的（可以强化投的冴岛大河例外），这点玩家要注意。



追逐战／逃脱战

紧张刺激的追逐战以及逃脱是前作中就有的，在这次的新作中同样比较显眼。其玩法很简单，一路狂奔直至抓住逃跑者或者摆脱追捕者就算胜利。追逐战时最实用的技巧是拾起地面的物体向逃跑者砸去；而在逃脱战中即时被抓住也不要紧，成功按下QTE即可逃脱。在谷村正义以及冴岛大河的流程中，玩家会经常遇到这两种情况。

Heat状态

初次接触系列作品的玩家可能不太熟悉什么叫"Heat状态"，它是指角色的气槽蓄满一整格后全身发出蓝色斗气的特殊状态（桐生一马可以蓄至红色斗气状态），只有该状态下才能发动各种奥义。不断地攻击敌人或者成功回避敌人的攻击都可以增加气槽，而被敌人攻击或者处于倒地状态时，气槽会自动递减。当气槽超过一格后，即时不使用奥义等攻击招式，气槽也会缓缓降至一格以下。



喧哗奥义

"喧哗（けんか）"在日语中就是"打架"的意思。当玩家的气槽蓄满一整格，靠近敌人满足特定的条件，画面右上方就会出现△的按键提示。例如手持武器接近敌人、抓住敌人后（接近墙壁）、走近倒地中或正在起身的敌人等等。喧哗奥义的种类极多，演出效果也颇华丽，一直是本系列战斗部分的一大亮点。要注意的是，很多喧哗奥义在强化后都有两段以上的攻击动作，欣赏奥义的同时别忘了QTE的输入。



成长要素

和RPG不同，《如龙4》中4名角色的成长要素是指各种技能和招式的习得。习得这些能力需要消费"魂"，而获得"魂"的惟一途径就是每次升级时的奖励。一般来说，强化基础能力的"体"是玩家在成长中比较容易忽视的，而对应角色的不同，技能的习得也有不同的先后顺序，例如冴岛大河应该优先掌握抓投与刚体技，而谷村正义先学各种擒拿技派生的奥义则比较方便。

全新区域

地下街

地下街是本作新加入的一类探索区域，其入口在地图上有很明显的箭头标示。游戏中不仅仅有开满了各种商店与餐厅的地下街，也包含了很多地下停车场以及地下人行通道，甚至还连通着下水道。这些地下设施相互贯穿，构成了一个极为庞大的地下神室町。这些地下街和同样新加入的屋顶区域一起，将整个神室町变为了一个"三位一体"的完整世界，玩家可以探索的空间大大提高。



屋顶区域

说到屋顶，很多人便会将其想象为一块可以眺望城市全景的平台。而《如龙 4》中的屋顶区域，却不不单单属于一栋楼，而是将所有楼房的屋顶连接在一起的全新世界。屋顶区域高低不平，场景内也隐藏了不少特殊的 NPC 和道具，想要全收集的玩家就搜遍这里的每一个角落吧。

后街

后街是本作中比较有意思的一块区域，最典型的就是神室町版的"唐人街"——亚细亚街。这片夹在各种建筑物之间的区域狭窄而曲折，别有一番洞天。亚细亚街中一些具有中国特色的餐馆以及广告，也很有意思，玩家不妨留意一下这些细节。

角色分析

秋山骏

格斗风格 秋山骏的操作手感比较稳定，能力也很平衡。连段时强调足技的运用，灵活运用后能很容易将对手放倒。秋山骏的特殊能力是在醉酒的状态下攻击力全面提升，所需技能为"酒豪の心得"。他最擅长的武器是棍棒以及双截棍。



技

名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
[illegible]ズキック	倒地状态中发动的反击技	倒地中按□	1	－
[illegible]ーサルス[illegible]ディング	被吹飞时使用的反击技	被吹飞时放出白气的瞬间△	1	ダウン回避
ダブルブロウキック	踢飞后的追击腿技	按△△	2	－
ダブルフィニッシュキック	最后一踢后追加强烈一击	最后一踢之后按△	4	－
トリプルフィニッシュキック	最后一击之后追加脚踢的浑身一击	□×4 发动的ダブルフィニッシュキック之后△	3	ダブルフィニッシュキック
カウンターキック	能打断敌人攻击的前冲腿	R1 保持架构，在敌人攻击的特定时机按△	4	LV12 以上
スウェイア[illegible]ック	闪避中使出的一击，根据闪避的方向不同技的内容和效果也不同	闪避中按△	2	－
コンボスピードアップ	连续攻击的速度提升	动作全体强化	3	－

心

名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时面向敌人按 R2（空手状态）	1	－
朱雀の气位	体力槽变红时，气槽自动填充	体力槽变红时发动	2	白虎の气位
玄武の气位	防御成功时气槽增加	按 L1 防御成功时发动	3	－
青龙の气位	只要处于斗气状态就不会力竭	斗气状态且处于红血时发动	4	－
苦笑の席み	对倒地的敌人实行挑衅，气槽会大量增加	接近倒地的敌人后按 R2（空手状态）	1	－
叱咤の睨み	对抓住的敌人实行挑衅，气槽会大量增加	正面抓住敌人按 R2	1	－
奋起の起立	倒地时实行挑衅，气槽会大量增加	倒地时 R2（空手状态）	1	－
挑发マスター	所有的挑衅技能都会使气槽大量增加	强化所有挑衅技	3	－
酒豪の心得	酒醉状态下全攻击力上升	酒醉状态时发动	1	－

体

名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
ダウン回避	被吹飞时快速站起，避免倒地	被吹飞中放出白气的瞬间按 ×	1	－
リガード	从防御崩坏状态快速再次恢复到防御状态	防御崩坏后一定时机按 L1	1	－
ダブルスウェイ	回避后再追加一次翻转回避	回避中按 ×	2	－
スウェイ回避能力アップ	闪避的回避效果上升	×	2	－
キャンセルスウェイ	连续技途中可以闪避取消（斗气状态不可）	非斗气状态的连续技中左摇杆 +× 键	2	スウェイ回避能力アップ
キャンセルスウェイ＋	连续技途中可以闪避取消	连续技中左摇杆 +× 键	2	キャンセルスウェイ



极				
名称	效果	发动条件	级	习得条件
追討ちの極み	追击倒地敌人的二连击	接近倒地敌人按△	1	-
ガードレールクラッシュ	猛烈撞击头部的大技	与敌人接近护栏等较高物体附近按△	3	-
ポールクラッシュ	拿起电线杆挥舞的华丽技巧	与敌人接近电线杆附近按△	3	ガードレールクラッシュ
ウォールクラッシュ	把敌人砸向墙壁再用足技连续猛击	与敌人接近墙壁附近按△	3	ポールクラッシュ

西乡师匠		
名称	效果	发动条件
ダッシュキック	奔跑状态中使出的飞踢	奔跑中按△
スラッシュキックα	スラッシュキック的连续发动次数增加	□×9次以上连续输入
ダッシュキックダブル	奔跑状态中使出的连续飞踢	奔跑中按△△
スラッシュキックβ	スラッシュキック的连续发动次数增加	□×13次以上连续输入
ダッシュキックトリプル	奔跑状态中使出的连续飞踢，最后一下劈腿可使体格较小的敌人弹起	奔跑中按△△△
攻击力アップ	不持有武器状态下的攻击力全面提升	-

天启技		
名称	效果	发动条件
逆境の極み	从防御崩坏的不利状态下一发逆转的后旋踢	防御崩坏后适当时机按△
金的の極み	对想要在自己身后下黑手的敌人发动的必杀腿技	背后的敌人攻击的瞬间按△
三角跳びの極み	利用敌人的站位，使出三角跳一样的华丽腿技	面向三个以上敌人奔跑中按△

IF7- 习得技		
名称	效果	发动条件
ホールダンスの極み	将敌人一扫两侧的华丽一击	酒醉状态时奔跑中按
跳跃の極み	利用护栏之类可以蹬踏的地方使出的巧妙一击	和敌人之间有护栏时按

进化奥义		
名称	效果	发动条件
追討ちの極み	追击倒地敌人的二连击	接近倒地敌人按△
ガードレールクラッシュ	强烈撞击对手头部的大技	和敌人接近护栏等高台附近按
ウォールクラッシュ	将敌人撞向墙壁加以连续腿技叩击	和敌人接近墙壁按△

必杀奥义（其他）		
名称	效果	发动条件
地击の極み	利用地形的豪快一击，随附近地形变化	抓住敌人在特定地形附近按
武器の極み	利用武器性能，变换自在的一击，对抓不住的敌人有特效	持有武器时按△





冴岛大河

格斗风格 冴岛大河虽然行动与攻击速度慢，但在连段中可以长按△键蓄力攻击。蓄力攻击不仅威力大，对于大部分的敌人还能造成崩防的效果。推荐玩家将具有刚体效果的技能"刚体の心得"以及"真・刚体の心得"优先学会，"トリプルチャージフィニッシュ"配合蓄力的攻击效果也很好。另外，冴岛大河丰富的投技也很实用，玩家在战斗时不妨多多尝试。某些场景中比较重的大型物体，也只有他才能拿来作为道具使用。





心				
名称	效果	发动条件	级	习得条件
白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时面向敌人按R2（空手状态）	1	-
朱雀の气位	体力槽变红时，气槽自动填充	体力槽变红时发动	2	白虎の气位
玄武の气位	防御成功时气槽增加	按L1 防御成功时发动	3	朱雀の气位
青龙の气位	只要处于斗气状态就不会力竭	斗气状态且处于红血时发动	4	玄武の气位
刚体の心得	斗气状态时不容易倒地	斗气状态时发动	1	-
真・刚体の心得	斗气状态时非常不容易倒地	斗气状态时发动	2	刚体の心得
金刚の气位	斗气状态时攻击中无视敌人攻击	斗气状态时攻击中发动	4	LV15以上／真・刚体の心得／玄武の气位
黄龙の气位	气槽增加	敌人附近长按R2	2	白虎の气位
黄龙の气位・极	气槽大增加	敌人附近长按R2一定时间放手	2	黄龙の气位
神龙の护り	斗气状态时可以空手防御敌人的刀具攻击	斗气状态中按R1		真・刚体の心得／玄武の气位

技				
名称	效果	发动条件	级	习得条件
ダッシュタックル	奔跑状态中使出的冲撞攻击	奔跑状态下按△	1	-
チャージタックル	使出浑身力量撞击敌人顺势使出投技（消费气槽）	斗气状态奔跑中长按△	2	ダッシュタックル
ダブルチャージフィニッシュ	蓄力技收尾之后的强力一击	蓄力技收尾后按△	4	-
トリプルチャージフィニッシュ	连续技之后顺势的终结一击	□×3的ダブルチャージフィニッシュ后按△	2	ダブルチャージフィニッシュ
ダウン掴み	抓住倒地敌人的腿后可接投技和打击技，抓住头可以拖拽	对着倒地敌人的腿部或头部按○	1	-
チャージニーキック	抓住敌人用力豪快一击，可用ダブル・トリプルチャージフィニッシュ追击	抓住敌人长按△，再用△追击	2	-
押し返し	防御状态下弹返对手的攻击	按L1防御敌人的攻击后按△	2	-
コンボスピードアップ	连续攻击速度提高	动作全体强化	3	-

体				
名称	效果	发动条件	级	习得条件
リゲート	从防御崩坏状态中快速恢复到防御状态	防御崩坏后一定时机按L1	1	-
クイックスタンド	缩短从倒地到站起的时间	倒底中连按×	1	-
回避能力アップ	回避能力提升	×	1	-
掴み引き合い強化	与抵抗投技的敌人角力时，所需连按○的次数减少	抓住敌人时按○	1	-
剛力掴み	可以抓住巨大敌人	敌附近按○	1	掴み引き合い強
エスケープグレードアップ	被抓住时可以快速挣脱	被抓住时×连按	1	-

极				
名称	效果	发动条件	级	习得条件
追討ちの極み	给予倒地敌人无情一击	接近倒地敌人按△	1	-
スイングの極み	抓住敌人脚抡起，给予周围敌人回旋攻击	抓住脚后按△	2	ダウン掴
剛力の極み	全力叩击的大技	抓住敌人后按△	2	-
双头の極み	将两个敌人的头对撞，伤害依敌人体格而不同	抓住敌人后靠近其他敌人按△	2	剛力の極み
マウントの極み	受伤状态下使出的猛烈连击	红血时靠近倒地敌人按△	2	追討ちの極
投げ潰しの極み	把其他敌人摔向倒地敌人	抓住敌人靠近另一倒地敌人后按△	2	剛力の極み

センニン师匠		
名称	效果	发动条件
練气・カラクリ独楽	横扫周围敌人的连续水平斩击	长按△
素手攻击力アップ	不持武器的空手攻击力全面提升	-
極練气・大車岳	强力上升攻击，无视防御	比"練气・カラクリ独楽"更长时间按△键
武器攻击力アップ	使用武器时的攻击力全面上升	-
ヒートアクション攻击力アップ	斗气攻击的威力全面上升	-

天启技		
名称	效果	发动条件
突き破りの極み	先由上升端破防，紧接下劈的大技	防御中敌人身边△
钟撞の極み	将敌人撞向墙壁后的投技	将敌人向墙壁撞去弹回来的时候按△，抓住敌人拖向墙壁时长按△较容易发
パワーラリアットの極み	大力挥击之后的连续投技	从地面弹起的敌人，再次着地后立即△，以□→△的连技更容易使出
超重量武器の極み	用巨大武器砸向敌人	持有巨大武器的时候按△



骨董技			
名称	效果	发动条件	习得条件
[illegible]剣・卷藁斩り	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由老鹰捕猎时的姿态得名	使用刀时，在敌人以刀攻击的瞬间按△	以15万日元在えごすや购入"武藏の木雕り"
[illegible]剣・荒れ牛	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由牛暴走突进时的姿态得名	红血且持刀时远处摆好架构后按△	同时习得
[illegible]剣・[illegible]かせ	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由拍死苍蝇时的样子得名	使用锤子时在墙壁附近按△	同时习得

IF7－习得技		
名称	效果	发动条件
人柱戏の极み	抡起敌人横扫周围的大技	红血时抓住一个敌人且周围有三个以上敌人时按△
破颜の极み	给予起身敌人的"毁容"招式	对起身途中敌人△

必杀奥义（其他）		
名称	效果	发动条件
地击の极み	利用地形的豪快一击，随附近地形变化	抓住敌人在特定地形附近△
壁投掷の极み	把敌人撞向墙后全力前踢（由追击闪技强化）	抓住敌人靠近墙壁△
武器の极み	利用武器性能，变换自在的一击，对抓不住的敌人有特效	持有武器时△

谷村正义



格斗风格

谷村正义的体型小，体力也不多，所以在战斗中与敌人正面冲突并不占优势。不过好在他的速度快，行动敏捷，尤其是连段后能迅速接各种眼花缭乱的擒拿招式，这也是谷村正义作为一名警察的杀手锏。不仅如此，谷村还能够拆解对手的攻击并派生出相应的进攻技巧，让人觉得耳目一新。具体发动的方法为在受到敌人攻击前按下L1键。（身体发出蓝光的时候）



心				
名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
[illegible]の气位	挨揍后气槽增加	在敌人附近时，面向敌人按R2（空手状态）	1	－
[illegible]雀の气位	体力槽变红时，气槽自动填充	红血时发动	2	白虎の气位
[illegible]の气位	防御成功时气槽增加	按L1防御成功时发动	3	朱雀の气位
[illegible]の气位	斗气状态不会力竭	攻击状态且处于红血时发动	4	玄武の气位
[illegible]の气位	气槽增加	在敌人附近时，长按R2	2	白虎の气位
[illegible]の气位	战斗中站立不动时体力恢复	战斗中站立不动	3	LV10以上
[illegible]の气位	用擒拿技化解敌人攻击时气槽增加	敌人攻击瞬间按L1	3	LV12以上 青龙の气位

ナイール师匠		
名称	效果	发动条件
捌きの受付时间延长	裁技发动状态的时间延长	敌人攻击时的适当时机按L1
捌き腕取りの极み	裁技发动成功后不给对手留一点空隙，迅速转为擒拿技	裁技命中之后立即按△（此技能本身不能成为终结技，必须由擒拿住后接续的派生技作为终结技）
解き投げ	被敌人抓住时使出的古流反擒技，根据被抓时的情况也有可能无法使出	被敌人抓住时连按○
强夺の极み	面对手持小武器的敌人，一边攻击一边将其武器夺走的招式	持有小型武器的敌人攻击的适当时机按△
古牧流・火绳封じ	特别对持枪敌人使用的技能	走近持枪敌人后按△

技				
名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
[illegible]ウェイ攻击	闪避中使出的一击，根据闪避的方向不同技的内容和效果也不同	闪避中按△	2	－
[illegible]ップキック	奔跑状态下的舍身飞踢	奔跑中按△	1	－
[illegible]極め	抓住敌人胳膊后，向上绞擒	抓住敌人胳膊时按□	2	－
[illegible]イズキック	倒地状态下的地面反击技	倒地状态下按□	1	－
[illegible]ュコンボ增加	连续技段数增加一段，在增加的一段攻击后可接续终结技	□×5	4	－
[illegible]ボスピードアップ	连续攻击的速度提升	动作全体强化	3	－

天启		
名称	效果	发动条件
投げ雞落としの极み	利用擒拿中的敌人的脚跟再次攻击其他敌人	抓住一个敌人后，走近其他敌人按△
腕抜き投げの极み	抓住敌人后奋力前踢	抓住敌人的手腕后按△
气绝の极み	偷袭敌人的头部使之晕厥的会心一击	背后抓住敌人按△

IF7－习得技		
名称	效果	发动条件
缚解の极み	被敌人抓住时全力挣脱的一击	被敌人抓住时按△
逆转の极み	从倒地状态逆转一击	倒地状态时按△

体				
名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
[illegible]ボスピードアップ	被吹飞时迅速站起，避免倒地	被吹飞空中出现白气的瞬间按×	1	－
[illegible]ガード	从防御崩坏状态快速再次恢复到防御状态	防御崩坏后一定时机按L1	1	－
[illegible]ブル回避	回避后再追加一次翻转回避	回避中按×	2	－
[illegible]ックスタンド	缩短倒地后的站起时间	倒地后连按×	1	－
[illegible]ェイ回避能力アップ	闪避的回避效果提升	×	2	－
[illegible]技威力アップ	擒拿后接续的所有技能效果提升	抓住敌人后按△□等	2	－
[illegible]み强化	中此投技的敌人会处于倒地状态	抓住敌人后按○	2	－
[illegible]き技强化	处于裁技状态时，将敌人的攻击无效化	在敌人攻击的适当时机按下L1	3	－

进化奥义		
名称	效果	发动条件
コンボ追击の极み・壹	绊腿之后的正拳突击	□的终结技命中后立即按△
コンボ追击の极み・贰	将对手摔倒后的重踢	□×2的终结技命中后立即按△
コンボ追击の极み・叁	手臂擒拿二连发	□×3的终结技命中后立即按△
コンボ追击の极み・四	膝顶之后推到敌人	□×4的终结技命中后立即按△

必杀奥义（其他）		
名称	效果	发动条件
地击の极み	利用地形的豪快一击，随附近地形变化	抓住敌人在特定地形附近按△
武器の极み	利用武器性能，变换自在的一击，对没有抓住的敌人有特效	持有武器时按△

极				
名称	效果	发动条件	[illegible]	习得条件
[illegible]ちの极み	对倒地敌人使出的无情一击	接近倒地的敌人后按△	1	－
[illegible]获の极み	抓住敌人的漏洞铐上手铐，较弱的敌人立即战斗不能	接近晕厥的敌人或者是正在打滚的敌人后按△	3	追讨ちの极み
[illegible]ンボ追击の极み	各种终结技后再次追加攻击	各种终结技命中后立即按△	4	－
[illegible]の极み 难度ダウン	捕获の极み的输入难度降低	接近晕厥的敌人或者是正在打滚的敌人后按△	2	捕获の极み
[illegible]の极み	擒拿正要起身的敌人	对准试图起身的敌人按△	2	－



桐生一马

格斗风格 作为系列的历代主角，玩家对于桐生一马的格斗风格应该是再熟悉不过了。打击技与投技使用自如的桐生一马，也可以使用绝大多数的武器，可谓全能型角色。值得一提的是，桐生的气槽蓄满后最高能变为全身红色的斗气状态，该状态下不仅攻击力大幅提升、硬直减少，战斗中还可以做出一些特殊的攻击动作。



心

名称	效果	发动条件	槽	习得条件
白虎の气位	挑衅后气槽增加	在敌人附近时，面向敌人按 R2（空手状态）	1	–
朱雀の气位	体力槽变红时气槽回复	体力槽变红时发动	2	–
玄武の气位	防御成功时气槽增加	按 L1 防御成功时发动	1	–
青龙の气位	只要处于斗气状态就不会力竭	斗气状态且处于红血时发动	1	玄武の气位
刚体の心得	斗气状态时不容易倒地	斗气状态时发动	1	–
真・刚体の心得	斗气状态时非常不容易倒地	斗气状态时发动	1	刚体の心得
神龙の护り	斗气状态时可以空手防御敌人的刀具攻击	斗气状态中按 R1		真・刚体の心得／玄武の气位
黄龙の气位	气槽增加	敌人附近长按 R2	1	–
风神の心得	冷静状态下闪避的效果上升，持有武器时无效	非斗气状态时按 × 闪避	4	–
雷神の心得	斗气奔跑时具有刚体效果	斗气状态时发动	4	风神の心得
修罗の气位	斗气状态下气槽减少同时体力少量回复	斗气状态且红血时同时按下 L3 和 R3	4	黄龙の气位

技

名称	效果	发动条件	槽	习得条件
ドロップキック	奔跑状态下舍身飞踢	奔跑中按△	1	–
コンボスピードアップ	连续攻击速度上升	动作全体强化	1	–
莲家闪气掌	汇集全身灵气的秘拳，具有夺取对手精神力的效果	比蓄力踢更长时间按△	1	–
ダブルフィニッシュブロウ	终结技之后追加的强力一击	终结技后按△	1	–
ダウンリバーサル	被吹飞状态中反击	空中出现白气瞬间按△	1	–
バウンドホールド	终结技之后的投技（消费气槽）	斗气时终结技后按○	1	–
古牧流・側き付ち	闪避中攻击，根据闪避方向不同效果各异	闪避中按△	1	–
解き投げ	被敌人抓住时使用的古流反投技，根据被抓住的情况也可能无法使出	被敌人抓住的时候连按○	1	–
古牧流・弾き返し	弹返敌人攻击，古牧流三大奥义之一	按 L1 防御敌人攻击之后△	4	LV10
古牧流・虎落とし	打断敌人的攻击，古牧流三大奥义之一	按 R1 保持架构同时，敌人攻击瞬间△	4	古牧流・弾き返し
古牧流・受け流し	古牧流三大奥义之一，号称最高奥义	按 R1 保持架构同时，敌人的拳系攻击瞬间△	4	古牧流・虎落とし

体

名称	效果	发动条件	槽	习得条件
スウェイ回避能力アップ	闪避的回避性能提升	按 ×	1	–
古牧流・猫返り	被吹飞时快速站立避免倒地状态	吹飞中按 ×	1	–
古牧流・达磨避け	闪避中再次闪避	闪避中按 ×	1	–
掴み技威力アップ	抓住敌人后的派生技全体威力提升	抓住敌人后按△□等	2	–
投げ巻き込み強化	使投技命中的敌人倒地	抓住敌人后按○	3	–
クイックスタンド	从倒地状态起身的时间缩短	倒地中 × 连按	1	–
リガード	从防御崩坏状态中快速恢复到防御状态	防御崩坏后一定时机按 L1	1	–
エスケープグレードアップ	快速从被抓住状态挣脱	被敌人抓住时连按 ×	2	–
掴み引き合い強化	与抵抗投技的敌人角力时，必要的○连按次数减少	抓住敌人时按○	2	–
キャンセルスウェイ	连续技途中可以闪避取消（斗气状态不可）	非斗气状态的连续技中左摇杆＋× 键	3	–

极

名称	效果	发动条件	槽	习得条件
追い討ちの极み	追击倒地敌人的三连击	接近倒地敌人按△	1	–
刚力の极み	全力叩击的招式	抓住敌人后按△	2	–
投げ潰しの极み	把其他敌人摔向倒地敌人	抓住敌人靠近另一倒地敌人后按△	2	–
スイングの极み	抓住敌人脚抡起，给予周围敌人回旋攻击	抓住脚后按△	3	–
マウントの极み	受伤状态下使出的猛烈连击	红血时靠近倒地敌人按△	3	–
紫烟の极み	在敌人面前吸烟，激怒敌人的必杀奥义	按十字键↓可以吸烟，之后一定时机按△	1	–
双头の极み	将两个敌人的头对撞，伤害依敌人体格而不同	抓住敌人后靠近其他敌人按△	1	–
古牧流・无手返し	对扑过来的敌人使用的华丽技能，但是只对明显弱小的敌人才有效	对于空手攻击过来的敌人不用按 R1 架构直接按△	1	–
古牧流・无刀转生	武士时代诞生的古牧流必杀奥义，宗太郎由无杀之技改编而来	空手时，面对拿刀冲过来的敌人按△	1	古牧流・无手…
古牧流・火绳封じ	对付持枪敌人的的技能，古牧流古为今用之技	靠近持枪敌人后按△	1	古牧流・无刀…
古牧流・王龙の极み	古牧流创始人晚年完成的最终奥义	对命中古牧流受け流し后晕厥的敌人按△	4	LV15… 古牧流・受け流…
究极の极み	简单却强劲的集中一击	靠近晕厥敌人按△	4	LV15…
跳跃の极み	利用护栏之类可以踏蹬的地方使出的巧妙一击	和敌人之间有护栏时按△	1	–
缚解の极み	给予试图抓住自己的敌人脱出一击	被敌人抓住时按△	1	–
ボールダンスの极み	将敌人一扫两侧的华丽一击	酒醉状态时奔跑中按△	1	–
前转の极み	前翻滚途中流畅一击	连闪第二段途中按△	1	–
自爆の极み	利用敌人所持的巨大武器攻击	对双手持巨大武器冲过来的敌人按△	1	–
逆转の极み	倒地时的逆转一击	倒地时按△	1	–
破颜の极み	给予起身时的敌人破颜大技	对起身途中敌人按△	1	–
人柱戏の极み	抡起敌人横扫周围的大技	红血时抓住一个敌人并且周围有三个以上敌人时按△	1	–
惊悸の极み	急速连续攻击	朝 4 人以上敌人奔跑途中按△	1	–
醉铁山の极み	醉拳式肩撞	酒醉状态时架构后按△	1	–

古牧师匠

名称	效果	发动条件
素手攻击力アップ	空手攻击力全体提升	–
武器攻击力アップ	武器攻击力全体提升	–
ヒートアクション攻击力アップ	斗气状态下攻击力全体提升	–

天启技

名称	效果	发动条件
挑发の极み	给予被挑衅激怒的敌人当头一棒	对于弱小敌人进行挑衅后…
引き起こしの极み	把倒地敌人拎起无情地连续摔投	仰面倒地敌人拎起时按…

古文书技

名称	效果	发动条件	习得条件
必杀剑・踊り猫	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由猫轻巧地二段跳跃得名	使用双短棍时远距离架构后按△	完成全部古牧修行 えびすや购入“…
必杀剑・二天	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，展现二天一流实力的技能	使用双短棍时按△	完成全部古牧修行 えびすや购入“…
刚剑・蝇啼かせ	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由拍死苍蝇时的样子得名	使用锤子时在墙壁附近按△	完成全部古牧修行 えびすや购入“…
短小太刀・幻狼	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由狼电光火石的动作得名	使用匕首系武器时冲入四人以上敌人中按△	完成古牧修行・… えびすや购入“白…
秘剑・鹫鹰斩り	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由老鹰捕猎时的姿态得名	使用刀时，敌人的刀攻击瞬间按△	完成古牧修行・… えびすや购入“…
秘剑・荒れ牛	传说宫本武藏所发明的必杀奥义，由牛暴走突进时的姿态得名	红血且持刀时远处摆好架构后按△	完成古牧修行・… えびすや购入“…

必杀奥义（其他）

名称	效果	发动条件
地击の极み	利用地形的豪快一击，随附近地形变化	抓住敌人在特定地形附近…
武器の极み	利用武器性能，变换自在的一击，对没有抓住的敌人有特效	持有武器时按△



神室町游玩手册

地图

[illegible]车乘坐点　电话亭【存盘点】　通往屋顶　通往地下

[illegible]下水道入口　投币式自动保管箱　亚细亚街入口

- [illegible]【斗技场】
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]ア【便利店】
- [illegible]ッティングセンター【室内击球场】
- [illegible]【赌场】
- [illegible]【情报屋】
- [illegible]乃园【温泉店】
- [illegible]【夜店】
- [illegible]【韩国料理店】
- [illegible]ス上山【武器店】
- [illegible]ボウル 剧场前店【保龄球馆】
- [illegible]ブセガ 剧场前店【游戏店】
- [illegible]ー ノ【柏青哥店】
- [illegible]ニアムタワー【千禧塔】
- [illegible]ム【酒吧】
- [illegible]ム【猎奇商店】
- [illegible]亚街
- [illegible]【男扮女装酒吧】
- [illegible]ック【酒吧】
- [illegible]医院
- [illegible] 天下一通り店【牛肉盖浇饭餐厅】
- [illegible] 泰平通り店【牛肉盖浇饭餐厅】
- [illegible]テリア 神室【冰激凌店】
- [illegible]ント【咖啡厅】
- [illegible]ーゼ【夜店】
- スマイルバーガー【汉堡餐厅】
- ポッポ 中道通り里店【便利店】
- ことぶき药局【药店】
- エイジア【地下舞厅】
- 九州一番星【拉面店】
- ラブインハート【按摩店】
- ポッポ 天下一通り店【便利店】
- ニューセレナビル
- スターダスト
- 第三公园
- ナオミの馆【占卜馆】
- 契茶アルプス【茶餐厅】
- 寿司吟【寿司店】
- クラブセガ 中道通り里店【游戏店】
- SHINE【夜店】
- カラオケ馆【KTV】
- 和民【餐厅】
- えびすや【当铺】
- 六兰庄【麻将馆】
- ドン・キホーテ【折扣商店】
- ポッポ 昭和通り店【便利店】
- 将天【将棋馆】
- ル・マルシェ【名牌店】
- Cuez BAR【酒吧】
- マイルストーン【女性服装店】



全商店一览

ポッポ

名称	价格	天下一通り	中道通り裏	昭和通り
TOKYO ☆ 1 番雨	380	○	○	○
タウリナー	300	○	○	○
タウリナー＋	900	○	○	○
おでん盛り合わせ	420	○	○	○
昆布おにぎり	180	○	○	○
ツナおにぎり	190	○	○	○
鮭おにぎり	200	○	○	○
鳥の肉弁当	600	○	○	○
クラブハウスサンド	250	○	○	○
たまごツナサンド	230	○	○	－
特制焼きそば	480	○	○	○
肉まん	130	○	○	○
あんまん	130	○	○	○
日本酒	1100	○	○	○
牛乳	130	－	－	○
ザ・プレミアム・モルツ	259	○	－	－
金麦	141	○	－	－
琉球 酒豪传说	200	○	○	○
ドッグフード	270	○	○	○
寿司诘め	3500	○	○	○
サントリーウーロン茶	147	○	○	○
C.C.レモン	147	○	○	○
ボス 无糖ブラック	120	○	○	○
伊右卫门	147	○	○	○
サントリー天然水（南アルプス）	110	○	○	○

ポッポ

名称	价格	天下一通り	中道通り裏	昭和通り
しょうゆラーメン	198	○	○	○
みそラーメン	198	○	○	－
とんこつラーメン	198	－	○	－
しおラーメン	198	－	○	○
饮み干す一杯 坦坦面	176	－	○	○
饮み干す一杯 背脂とんこつ	176	－	○	○
わかめラーメン	176	○	－	○
坦坦面	218	－	○	－
和の真髄 カレーうどん	228	－	○	○
ねぎ盛り背脂とんこつラーメン	228	－	○	－
大盛りいか焼きそば	198	○	－	－
スープはるさめ ワンタン	158	○	－	－
スープはるさめ 坦坦面タイプ	158	－	－	○
スープはるさめ チゲ	158	－	－	○
スープはるさめ 野菜とわかめ	158	○	－	○
スープはるさめ 鸡だし中华	158	○	－	○
スープはるさめ 黑酢酸辣汤	158	○	－	－
绅士伞	3500	○	○	○
万能酒	500	○	－	－
コショウ	530	○	－	－
袋诘冰	530	○	－	－
ゴムボール	100	○	○	○
またたびスティック	498	○	－	－
サラダ油	120	○	－	○
特许ハンガー	850	－	○	－
电池	300	○	○	－
鹰の爪	350	－	○	○
ライターオイル	430	○	－	○
ゴムホース	1100	－	－	○

ストア

名称	价格	名称	价格
TOKYO ☆ 1 周间	380	サントリーウーロン茶	147
ころきゅう	400	C.C. レモン	147
タウリーナ	300	ボス　无糖ブラック	120
タウリーナ+	900	伊右卫门	147
おでん盛り合わせ	420	サントリー天然水（南アルプス）	110
昆布おにぎり	180	しょうゆラーメン	198
ツナおにぎり	190	みそラーメン	198
蛙おにぎり	200	とんこつラーメン	198
幕の内弁当	600	しおラーメン	198
とんかつ弁当	780	大盛りいか焼きそば	198
クラブハウスサンド	250	スープはるさめ　チゲ	158
特制焼そば	460	スープはるさめ　野菜とわかめ	158
肉まん	130	スープはるさめ　鸡だし中华	158
焼そばまん	140	スープはるさめ　黒胡酸辣汤	158
日本酒	1100	コウモリ伞	1000
ザ・プレミアム・モルツ	259	万能画	500
金麦	141	铁の钉	200
牛乳	130	小麦粉	200
琉球　酒豪传说	200	コショウ	530
ドッグフード	270	ライターオイル	430
寿司诘め	3500	电池	300

ことぶき药局

名称	价格	名称	价格
琉球　酒豪传说	200	タウリナー++	2700
スタミナンX	1000	タフネスZ	750
スタミナンXX	3000	タフネスZZ	2500
スタミナンロイヤル	10000	タフネスエンペラー	7300
タウリナー	300	コンタクトレンズ	450
タウリナー+	900	绊创膏	310

ドン・キホーテ

名称	价格	名称	价格
ボス　レインボーマウンテン	89	琉球 酒豪传说	200
ボス　贅澤微糖	89	フィジマジックジャージ	3980
ボス　无糖ブラック	89	肩パッド	980
サントリーウーロン茶	97	ネコのぬいぐるみ	698
サントリー黒乌龙茶	158	スーパー接着剂	2380
サントリー天然水（南アルプス）	89	フィットネス・ギア	3980
伊右卫门	97	トニックシャンプー	398
伊右卫门　涼いめ	97	快適ソール	980
C.C. レモン	97	レディーススーツ（ブラック）	18000
胡麻麦茶	156	レディーススーツ（ブルー）	18000
ザ・プレミアム・モルツ	208	レディーススーツ（ベージュ）	18000
金麦	118	レディーススーツ（ホワイト）	18000
チューハイ−196℃糖质ゼロ	105	レディーススーツ（グレー）	18000
しょうゆラーメン	178	チャイナドレス（ブラック）	20000
みそラーメン	178	チャイナドレス（オレンジ）	20000
とんこつラーメン	178	チャイナドレス（パープル）	20000
しおラーメン	178	チャイナドレス（オフホワイト）	20000
大盛りいか焼きそば	178	チャイナドレス（エメラルド）	20000
スープはるさめ　ワンタン	148	メイド服（黒）	12000
スープはるさめ　かきたま	148	メイド服（水色）	12000
スープはるさめ　坦坦面タイプ	148	ベスト付き制服（紺）	18000
スープはるさめ　チゲ	148	ベスト付き制服（黄）	18000
饮み干す一杯　坦坦面	158	ベスト付き制服（赤）	18000
饮み干す一杯　背脂とんこつ	158	ベスト付き制服（グレー）	18000
坦坦面	208	ベスト付き制服（ベージュ）	18000
ドラマ HOMME　I	2980	ヘッドドレス	12000
ドラマ FEMME	2980	猫耳	12000





えびすや

注：名牌商品半价出售，但针对每个角色出售的商品不同。

名称	价格	秋山	冴島	谷村	桐生
モテモテ腕轮	29800	○	○	○	○
ラッキーブレス	22000	○	○	○	○
御守り	300	○	○	○	○
虎革のベルト	78000	○	○	○	○
银かたびら	48000	○	○	○	○
真　のカタマリ	100	○	○	○	○
真珠	5000	○	○	○	○
金属バット	5600	○	○	○	○
チタンドライバー	84600	○	○	○	○
紫黒树の木刀	3500	–	○	–	–
无铭の小太刀	80000	○	○	○	○
青龙刀	70000	○	○	○	○
无铭の刀	150000	–	○	–	–
ロッカーキーウォッチャー	70000	○	○	○	○
ニセ银の皿	100	○	○	○	○
武藏の木雕り	150000	–	○	–	–
赤の书	50000	–	–	–	○
青の书	50000	–	–	–	–

ル・マルシェ

名称	价格	名称	价格
モノグラムのバック	120000	イタリア制妇人腕时计	[illegible]
フランス制男性用香水	5800	イタリア制高级ネックレス	[illegible]
フランス制女性用香水	6500	キャビアスキンバッグ	[illegible]
イタリア制男性用香水	5800	イタリア制リング	[illegible]
イタリア制女性用香水	6500	イタリア制男性用ネックレス	[illegible]
フランス制マフラー	15000	イギリス制女性用コート	[illegible]
フランス制财布	23800	ティアラ	[illegible]
イタリア制マフラー	28500	カチューシャ	[illegible]
イタリア制财布	22800	エレガントネックレス	[illegible]
フランス制ハンドバッグ	98000	チェーンネックレス	[illegible]
イタリア制ショルダーバッグ	87000	三连ネックレス	[illegible]
スイス制高级腕时计	285000	シンプル时计	[illegible]
アジア制デジタル时计	1480	ブランド时计	[illegible]
国产ダイバーズウォッチ	14800	ゴージャス时计	[illegible]
フランス制オートクチュール	2500000	ハートリング	[illegible]
フランス制プレタポルテ	800000	クールリング	[illegible]
イタリア制女性用スーツ	350000	フラワーリング	[illegible]

マイルストーン

名称	价格	名称	价格
ロングワンピース（ワイン）	25000	ミニスカートドレス（イエロー）	[illegible]
ロングワンピース（ブルー）	25000	ミニスカートドレス（ブラック）	[illegible]
ロングワンピース（グリーン）	25000	ベアトップドレス（向日葵色）	[illegible]
ロングワンピース（豹柄）	25000	ベアトップドレス（パープル）	[illegible]
ロングワンピース（黒豹柄）	25000	ベアトップドレス（琥珀色）	[illegible]
ミニスカートドレス（ピンク）	8000	ベアトップドレス（ローズ）	[illegible]
ミニスカートドレス（ブルー）	8000	ベアトップドレス（グリーン）	[illegible]
ミニスカートドレス（グリーン）	8000		

ビーム

名称	价格	秋山	冴島	谷村	[illegible]
伊三郎のお试しサイエンス	3800	○	–	–	–
お手轻简单护身武器	3800	○	–	–	–
スペースニンジャマン 7 逆袭の舰	3800	–	○	–	–
刀匠・道川龙太郎の一生	3800	–	○	–	–
ラッキー8　荣光へ向かう拳	3800	–	○	–	–
Let's 筋力活性!	7800	–	○	–	–
ドラゴンの最後っ屁	3800	–	–	○	–
ランニングお嬢ちゃん	7800	–	–	○	–
カチコミの极意	3800	–	–	○	–
おしゃれ喧哗道	7800	–	–	○	–
名ゴルファーかく语りき	3800	–	–	–	○
私のカレーはエースで4番	3800	–	–	–	○
复活の女囚 39 号	11800	–	–	–	[illegible]
世にも奇妙なお守りの世界	7800	–	–	–	○

武器屋					
※：神室町东屋上（"ボッボ中道通り里店"旁边的屋顶入口附近）停泊的汽车中。					
名称	价格	秋山	冴岛	谷村	桐生
改造ライター	5800	○	○	○	○
スラッパー	3000	○	○	○	○
特殊警棒	8000	○	○	○	○
木制ドライバー	12000	○	○	○	○
催泪スプレー	3200	○	○	○	○
スタンガン	16000	○	○	○	○
ハイパースタンガン	30000	○	○	○	○
サラシ	800	○	○	○	○
喧嘩サラシ	4800	○	○	○	○
喧嘩かたびら	68000	○	○	○	○
铁板胸当て	18000	○	○	○	○
ガントレット	16000	○	○	○	○
砕けた防弾ガラス	100	○	○	○	○
ドラゴンダブファイバークロス	30000	○	○	○	○
仕込み棒	10000	-	-	○	-
アサシンスピア	30000	-	-	○	-
メリケンサック	7200	-	○	-	-
茨の铁甲	50000	-	○	-	-
钢铁制铁甲	42000	-	○	-	-
鉄のトンファー	11000	-	-	○	-
钢のトンファー	23000	-	-	○	-
木制ヌンチャク	5300	○	-	-	-
ロングヌンチャク	89000	○	-	-	-
ダブル角材	2300	○	-	-	-
木制カリスティック	20000	○	-	-	-
の木刀	2800	-	○	-	-
通販の妖刀	15300	-	○	-	-
樱吹雪	450000	-	○	-	-
工事用ハンマー	5000	-	○	-	-
Dアクションリボルバー	230000	-	○	-	○
9ミリオート	120000	-	○	-	○
BROKEN M1985	320000	-	-	-	○
EXPULSION S-12	460000	-	-	-	○
NSD-试作品	500000	-	-	-	○



ワークス上山（武器）					
名称	价格	秋山	冴岛	谷村	桐生
スラッパー	3000	○	○	○	○
特殊警棒	8000	○	○	○	○
催泪スプレー	3200	○	○	○	○
改造ライター	5800	○	○	○	○
スタンガン	16000	○	○	○	○
木制ドライバー	12000	○	○	○	○
木制カリスティック	20000	○	-	-	-
木制ヌンチャク	5300	○	-	-	-
メリケンサック	7200	-	○	-	-
通販の妖刀	15300	-	○	-	-
工事用ハンマー	5000	-	○	-	-
仕込み棒	10000	-	-	○	-
鉄のトンファー	11000	-	-	○	-
Dアクションリボルバー	230000	-	-	-	○

ワークス上山（防具）			
名称	价格	名称	价格
WAT仕样アーマー	65000	喧嘩サラシ	4800
防弾胸当て	28000	侠のサラシ	6500

探索部分

夜店攻略

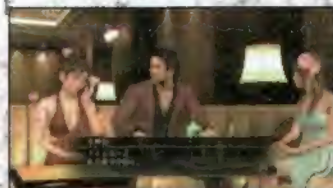
主要步骤

步骤1：选择饮料与食物，回答夜店小姐的问题(3选1)，将"心"增加到10颗，第一次无法延时，第二次以后可以；

步骤2："心"满8颗后，离开夜店后会触发店外约会事件，此时夜店小姐会给玩家打来电话。按时赴约后，夜店小姐会让我们选择约会地点。完成店外约会事件，再去夜店时"心"的上限就会增加到15颗；

步骤3：再次通过对话将"心"增加到15颗，离开夜店时就会触发同行事件，同行事件和店外约会类似，完成后"心"的上限增加到20颗；

步骤4：重复以上步骤，当"心"达到20颗时，离开夜店就会得到豪华名片。出门不久玩家会接到夜店小姐的电话，完成该事件后就可以两人共赴情人旅馆了。最后玩家将收到一条配有图片的短信，至此，该夜店小姐的攻略即宣告完成。需要注意的是，如果不与之触发一定的对话，即使"心"达到20颗也不会发生上述事件，因此玩家还是需要多去几次夜店。



店铺	夜店小姐	可以点名的主角	喜欢的饮料	喜欢的食物
Jewel	水谷望爱	秋山骏	-	チキンバスケット
	爱原エレナ	秋山骏	山崎12年	エイヒレ
	一木千洋	谷村正义	オレンジジュース	フルーツ盛り
	森摩耶	桐生一马	シャンパン・ロゼ	チョコレート
SHINE	Rio	秋山骏	シャンパン・ロゼ	フルーツ盛り
	河崎姬华	谷村正义	シャンパン・白	チキンバスケット
	斋藤支静加	桐生一马	山崎12年	野菜スティック
エリーゼ	松冈ひより	全部	ビール	チキンバスケット
	キョウコ	全部	山崎12年	チキンバスケット
	ナナミ	全部	シャンパン・ゴールド	フルーツ盛り

有趣的话题	
话题	入手方法
777town	"ボルケーノ"店内（剧场前电话亭入口附近），中道通り（EL DORADO附近）
アメーバピグ	剧场前广场电影票售票窗附近、千禧塔后面长凳上坐着的情侣
カムチャカの幽灵	神室町地下街的情侣
神室・汤乃园の足汤	"神室・汤乃园"门口的情侣
女性に人气のゴルフデート	MEB店内的上班族（MEB窗户被打破的战斗後出现）
ボールダンスダイエット	退出"エイジア"时和工作人员对话
レバーには鶏の若返り効果がある	在"韩来"点菜3次
女性に人气の甘口日本酒	在"寿司吟"点菜3次

费用			
店名	全套付费	点名费	服务费
JeweL / SHINE	8400	3150	3150
エリーゼ	5000	1000	1000

※注：持有MEB的"ナイマガ"光顾夜店可以便宜1000日元。



打造夜店小姐

劝诱				
初期名	场所	容姿	知性	话术
ヒヨリ	ミレニアムタワー－前庭	D	D	C
キョウコ	ミレニアムタワー－东通り パンタム	D	D	D
ナナミ	神室地下街 Cuez BAR	D	D	D

关于压力

夜店小姐的压力值（ストレス）越高，则接客时的态度越差，有时也会无故缺勤；让夜店小姐身穿Cosplay的服装可以缓解压力，有时也能得到客人的赞赏。

"清楚"数值

所谓"清楚"，指的就是清纯。越是不怎么加以化妆和修饰，夜店小姐的"清楚数值"就越高，这也是讨好部分客人的一个策略。

コーディネートセット

为了方便夜店小姐在应付各种类型的客人时都能游刃有余，游戏提供了让玩家保存服装设置的功能。如果将对应清楚、ゴージャス（华美）、ギャル（少女）、アイドル（偶像）的整套服饰设置加以保存，接客时会方便不少。

モチベーション

"モチベーション"是夜店小姐的亮点所在，想要提高这一指数就必须不断给她们更换服装，根据所换服装的组合不同，有时也会出现无法提升"モチベーション"的情况。



训练

训练（トレーニング）是提升夜店小姐接客技术的惟一途径。训练过程中有以下几点需要注意：重复同一种训练会导致失败；在追加"リラクゼーション"（放松）之前，想要缓解夜店小姐的压力就只有通过自由行动；训练中推荐的最佳顺序是"说教"、"自由行动"、"リラクゼーション"。

训练与效果		
名称	成功效果	失败效果
身だしなみ指导	容姿上升，ストレス上升	ストレス上升
杂学指导	知性上升，ストレス上升	ストレス上升
会话指导	话术上升，ストレス上升	ストレス上升
自由	ストレス下降	
	容姿／知性／话术随机上升	ストレス上升
说教	容姿／知性／话术／モチベーション／ストレスが全部上升	ストレス大幅上升
リラクゼーション	ストレス／モチベーション下降	モチベーション下降
励ます	モチベーション上升	ストレス上升

成为No.1的夜店小姐



要想成为No.1的夜店小姐，容姿、知性以及话术的等级都必须达到S，营业额至少在15万日元以上。提升营业额的前提是尽可能地增加"モチベーション"并减少"ストレス"，否则就算能力值再高也无济于事。以上三名角色全部成为"No.1"之后，玩家就可以让她们在夜店中正式出道了。

迷你游戏大全

名称	游玩地点
将棋	将天【千两通り】



将棋是日本传统的棋类项目，则与中国象棋不同，这里不加以描述。将棋的比赛分为排和试练（共11个）两种，其中位赛的段位从最弱的十级一到最强将棋王。再次击败战胜的对手，所获得的奖第一次会有所不同，而段升到将棋王之后，参加比赛是免费的了。

名称	游玩地点
麻雀	六兰庄【中道通り里】

麻将不用多说了，对此感兴趣的玩家肯定不在少数，至于日本麻将与中国麻将的规则区别，游戏之前也是需要去熟悉的。《如龙4》中麻将以点棒为筹码，点棒需要和老板购买，而除了初级牌桌、中级牌桌以及上级牌桌的自由对决，玩家还可以参加近代麻雀杯：青龙战（桐生）、朱雀战（秋山）、白虎战（冴岛）、玄武战（谷村）。通关后进入自由模式（プレミアムアドベンチャー）兰庄还会追加近代麻雀杯·龙王参加对局的就是游戏中的四名主角。

近代麻雀杯奖品一览	
排名	奖品
25	イタリア製男性用香水
20	银の皿
15	ラッキーブレス
10	キャビアスキンパック
5	金の皿
3	スイス製高级腕时计
1	近代麻雀杯 优胜カップ



名称	游玩地点
卡拉OK	カラオケ馆【千两通り】

卡拉OK是前作中备受好评的一个迷你游戏，本作中又增加了双人合唱的模式，玩家可以邀请遥以及已经被攻略的夜店小姐共同前往（秋山还可以邀请花）。不过一个人单独K歌时，也有一定概率会出现回想事件。在评价方面，高难度"情热的に"更容易达成最高评价"カラオケの龙"。

※注：遥演唱《GET TO THE TO需要所有曲目都达成900点以上价才能开启。

评价	
名称	得分
カラオケの龙	900点以上
カラオケ王	850点以上
カラオケの达人	750点以上
カラオケ野郎	650点以上
音痴	650点以下



	游玩地点
	ボルケーノ【剧场前】

……对柏青哥的痴迷是众所周知的，门外汉要想摸清柏青哥的规则并体会其中乐趣是要花一点时间的。游戏中提供的“CR アラジンデスティニーEX”和“CR パーチャファイターMVJC”这两种框体都是生活中真实存在的，赢得一定数量的钢珠后可以兑换相应的奖品。二周目之后，玩家所持钢珠的数量是可以继承的。



	游玩地点
	……ーバンタム【レニアムタワー东】

……和台球一样，是可以和夜店……一同游玩的。在“カウントアッ……”中，如果战胜夜店小姐则心……，……则无影响。战胜夜店小姐……轮盘，射中不同颜色的区……获得不同的奖励。另外，醉酒状态下进行本游戏时对飞镖投掷的精确度是有影响的。

奖励轮盘	
红色	[illegible]
绿色	イタリア制财布
蓝色	スタミナンロイヤル
黄色	タフネスエンペラー
灰色	电池

※注：得分差距越大则红色区域也越大。



	游玩地点
	Cuze BAR【神室町地下街】

本作的桌球分为“ナインボール”、“ローテーション”、“エイトボール”以及“四つ球”共四种规则，玩家可以选择与店员对战或者独自游玩。以下……具体规则说明：

ナインボール（9号球） 按顺序从小到大击打桌面上数字的球，最先将9号球击落进袋的一方便算胜出。因为犯规而导致9号以外的球落袋，无需恢复原位，比赛继续进行。

ローテーション（轮转） 按顺序从小到大击打桌面上数字的球，落袋球的数字极为玩家所获得的点数，点数最先达到61分的一方获胜。

エイトボール（8号球） 比赛使用1～15号球，1～7号球为1组，8～15号球为另1组。开球后最先落袋的球决定玩家属于哪一组，全部落袋后再将8号就击落至指定的球袋便算胜利。8号球如果被计入其他球袋或者提前入袋，则算失败。

四つ球（四个球） 使用两个母球、两个目标球，比赛中要求所有球均不能落袋。开球后，如果用母球击中其余三个球中的两个，则获得1分且可以继续击球。任意一方获得15分便算胜出。



名称	游玩地点
高尔夫	ゴルフ场【乘出租车前往】

本作的高尔夫球场只在白天开放，规则和通常比赛中一致，初次游玩的人可以在练习模式中适应操作。另外，四名主角的能力是有差别的，除了桐生属于全能型选手，其他角色均各有侧重：秋山骏力量比较好，冴岛力量最强但控制最差，谷村则是控制性能最佳。

球杆入手方法				
名称	パワー（力量）	コントロール（控制）	インパクト（击打）	入手地点
レンタル	±0	±0	±0	初期
RED-SHARK	+1	-1	+1	地下储物柜-J1
BLUE-FOX	-1	+1	+1	地下储物柜-H1
GOLD-HAWK	+2	+2	-2	S-アイテムパック04

※注：“S-アイテムパック04”为4月1日官方提供的下载内容之一，在“ナオミの馆”入手。

球入手方法				
名称	パワー	コントロール	インパクト	入手地点
レンタル	±0	±0	±0	初期
チタンコアボール	+1	-1	±0	地下储物柜-H5

名称	游玩地点
保龄球	マッハボウル【剧场前】

保龄球在本作中是玩起来比较轻松的一个迷你游戏，玩家的目标只有一个，那就是每次都打出全中。



名称	游玩地点
室内击球	吉田バッティングセンター

要想游玩室内击球，每次需要支付300日元，可以击打20球。玩家每击中一个球都会得分，全部击中会出现白色的小球，击中后会得到300～500分。游戏分为“イージーコース”(简单)、“ノーマルコース”(普通)、“ハードコース”(难)、“エクストラハードコース”(极难)四种难度，每种难度根据得分又会有C～S四种评价，每种评价的奖品都不同。

名称	游玩地点
垂钓	埠头【乘出租车前往】

乘坐出租车来到埠头，调查码头上的钓竿就可以开始垂钓了，不过在此之前需要准备饵料。不同的饵料对应的有效范围不同，所能钓到的鱼也有区别，所以准备工作还是很重要的。不管是被弃之大海垃圾、还是活蹦乱跳的鱼，玩家钓上来的东西都会根据体型被分为大、小两种，根据BGM的不同，玩家可以判断自己钓到的东西到底是大是小。(激烈高昂的BGM是大)



全垂钓物一览			
名称	栖息范围（米）	推荐垂钓时间	体型
シーラカンス	140～150	夕,夜	大
カジキ	120～150	全天	大
マグロ	100～150	全天	大
イカ	0～100	夜	小
カレイ	30～100	夕	小
真鲷	30～130	全天	小
オニカサゴ	0～130	全天	小
カワハギ	8～60	昼	小
车エビ	15～40	夜	小
アナゴ	10～30	夕	小
ハゼ	0～70	全天	小
ドラム缶	30～150	全天	大
アダーシニューズ	0～130	全天	小
伞	0～150	全天	小
ホオジロザメ	15～70	昼	大
イトウ	0～130	全天	大
リュウグウノツカイ	130～150	夕,夜	大
タカアシガニ	100～150	全天	小

饵料有效范围		
名称	价格	有效范围（米）
えさ用あじ	500	0～80
えさ用いか	400	30～90
えさ用えび	700	50～150
えさ用酢いか	600	0～90
ミミズ	10	0～50
アサリ	30	50～100
シジミ	10	30～60
车エビ	500	60～150
伊势エビ	2000	30～150
琉球 酒豪传说	200	100～150
鹰の爪	350	100～150
寿司诘め	3500	60～150
鳗の内弁当	800	75～150
でりしゃすルアー(ソース)	-	[illegible]
でりしゃすルアー(めんたいこ)	-	[illegible]
でりしゃすルアー(ゆず)	-	[illegible]



名称	游玩地点
按摩	ラブインハート

按摩这个小游戏的操作方法有些特别，需要连点按键将上下晃动的标识箭头保持在不同的得分位置，箭头向上或向下超出得分槽则算失败。最初玩家只能选择标准按摩"スタンダードマッサージコース"和高级按摩"ハイグレードマッサージコース"两种，接受5次服务以后出现"VIP限定オイルマッサージコース"，接受10次服务以后会出现"超VIP限定世界最高峰コース"。

名称	游玩地点
温泉	神室 汤乃园



和夜店小姐一起泡温泉，入浴后会有"想入非非"的事件，根据QTE提示连续按键可以让气槽上升。当然，泡温泉还有余兴节目在等着玩家，那就是和身穿浴衣的异性一起打乒乓球。打乒乓球的操作方法是按住○键，对方球击打过来的时候(有闪光提升)松开按键，这样就能将球打回去。回合数越多，玩家所积攒的气槽就越多，气槽涨满后可以按△发动"邪恶"的必杀技。这里提醒玩家两点，一是随着对局的进行，女性对手的着装会因为出汗而变得越来越"宽松"，进入下一局的时候会自动恢复；二是在游玩的过程中按L2键可以进入凝视女性对手的"观察模式"，该模式下会有镜头慢放，同时气槽上升。



名称	游玩地点
赌博	龙宫城

丁半博打(骰子)	チンチロリン(骰子)
こいこい(花札)	おいちょかぶ(花札)
ルーレット(轮盘)	ブラックジャック(黑杰克)
バカラ(百家乐)	ポーカー(扑克)



游戏中赌博的种类实在是太多，限于篇幅限制，这里就只给大家列出一些项目，不再一一介绍。



名称	游玩地点
街机	クラブセガ



这里要介绍的就是玩家都很熟悉的CLUB SEGA了，本作中的CLUB SEGA为大家提供了四种游戏：アンサー×アンサー——Answer×Answer问答游戏，前作中对于很多想要拿白金奖杯却又不是很精通日语的人来说，这个小游戏是最麻烦的，还好本作中此游戏不再对应奖杯；ボクセリオス2——BOXCELIOS2，射击游戏，玩家要在指定的时间内操纵无敌的战机消灭尽可能多的敌人；ボクセリオス——BOXCELIOS，玩"ボクセリオス2"次以上就可以开启这个迷你游戏；UFOキャッチャー——UFO机，这个框体的游戏规则大家应该再清楚不过了，3次500日元，每次进出街机店时框体内的物品都会重新更换。



名称	游玩地点
斗技场	赛の河原

地下斗技场分为8人制淘汰赛以及8组制淘汰赛两种比赛方式，不限时间(中场休息回复体力最大值的30%)，一方倒下则比赛结束，优胜一方可以获得奖金已经斗技场点数。虽然斗技场比赛中不能使用任何自带的武器以及防具，但醉酒的效果可以发挥，斗气槽也会继承。每场比赛结束中，根据战斗中的行动以及名和条件，玩家可以获得对应的名声点数，名声越高则称号的等级也越高。



组队战中，玩家可以为同伴下达作战指令，其中：方向键下——自由、左——防御、上——打击、右——特殊。

关于斗技场大会。玩家在大会中取得的经验值以及斗技场点数在第二次优胜后会减少，而奖金会随对手的不同而变化。游戏二周目以后，斗技场大会出现条件与章节无关。

大会名	难易度	内容	经验值	斗技场点数	出现章节
タイトルマッチ	★★★★★★	一场决胜负。	10000	40000	-
マキシマムGP	★★★★★	规则无限制，最上级。	5000	16200	-
マグナムフォースGP	★★★★	规则无限制，上级。	2000	12800	-
ハイパーGP	★★★★	规则无限制，中级。	2000	12600	第二部第三章
ツインドラゴンGP	★★★★	组队战上级。	3000	12600	第二部第三章
タッグマッチGP	★★★	2对2组队战。可以选择"格斗家をつくろう!"获得优胜的角色作为队友。	-	-	第二部第三章
ウェポンマスターGP	★★★	以最初选择的武器进行战斗。	2000	8000	第二部第三章
ボンバーGP	★★★★	比赛中有炸弹会落在搏击台上，在爆破之前可以投掷。	2000	8400	二部三章
バウンディングGP	★★★	在绳索围住的搏击台上战斗。	2000	7000	第二部第三章
ヒートGP	★★	在炽热的搏击台上战斗，此时玩家被击倒在地时会受到额外伤害。	2100	4800	二部三章
ブレイクアウトGP	★★	警惕不要从搏击台上掉下去。	2000	3600	第二部第三章
ストリートファイトGP	★★	可以使用被丢进搏击台的武器。	2000	2000	第二部第三章
エキシビジョンT	★	规则无限制，初级。	2000	1000	第二部第三章

※注："タイトルマッチ"需要冴岛大河在其余斗技场大会中全部取得优胜才会出现；"ツインドラゴンGP"以及"タッグマッチGP"虽然在第二部第三章(一周目)便出现，但由于没有队友，所以实际参加只能在第二部第四章以后。

神室町全储物柜钥匙取得指南

寻找储物柜钥匙是系列的传统项目了，本次《如龙 4》因为增加了地下街等场景，所以在神室地下街也添设了一个储物柜，储物柜钥匙的数量和前作一样总数为 100 个，遍布于神室町的各个角落。某些钥匙依旧如前作一样需要靠近用主视角观察后取得。（为方便读者标记下表中□可用于打✓）

泰平通り储物柜						
标记	编号	章节	地名	详细位置	主观视角	对应道具
□	A1	1–2	中道通り	中道通り和中道通り东の交叉点	/	ボロボロのマフラー
□	A2	1–2	ピンク通り	エイジア店内	/	钢のかたびら
□	A3	1–2	神室剧场	神室剧场的消防栓上	●	激辛ナイフ
□	A4	1–2	ピンク通り北	ビーム店内の盆栽	/	鬼面石
□	A5	1–2	昭和通り	ポッポ昭和通り店内的地板上	/	龙の瞳
□	B1	1–2	泰平通り	储物柜入口外的墙壁上，"ポイ舍て禁止"的贴纸上	●	ハイパースタンガン
□	B2	1–2	チャンピオン街	チャンピオン街的西南的拐角	/	形状记忆スプリング
□	B3	1–2	中道通り里	えびす屋店内	/	真珠
□	B4	1–2	公园前通り里	"ワークス上山"前的排气管上	●	谜之辉石
□	B5	1–2	中道通り里	ポッポ中道通り里店内的换气扇上	●	谜之辉石
□	C1	1–2	七福通り东	"韩来"前的路上	/	古代の铁钢
□	C2	1–2	七福通り	Mストア七福通り店内	/	坏れたラジオ
□	C3	1–2	ミレニアムタワー东通り	バンタム店内的扬声器上	/	BJのお守り
□	C4	1–2	公园前通り	韩来北面公园前通り路上的蓝色垃圾桶旁边	/	タウリーナマキシマム
□	C5	1–2	泰平通り东	ことぶき药局店内	/	无の宝石
□	D1	1–2	七福通り	七福通り和剧场前通り的交叉点的自动售货机上	●	ピンゾロの札
□	D2	3–1	亚细亚街	从北边入口进去后的厕所前	/	タフネスエンペラー
□	D3	3–1	亚细亚街	从西北入口（会学到天启的那个路口）进入后第一个路口右拐上行的铁楼梯上	/	银の皿
□	D4	1–2	中道通り入口	从侧面调查ドン・キホーテ前的自行车	/	フィジマジックジャージ
□	D5	1–2	泰平通り东	チャンピオン街南边出口附近的停车场内	/	カリスマリング
□	E1	1–2	ミレニアムタワー前庭	大厦入口前西边的树上	●	ションベン山脉の石
□	E2	1–2	天下一通り	スターダスト前の路上	/	鬼子母神の御守り
□	E3	4–2	天下一通り	ニューセレナ店内北的灯上	●	小型モーター
□	E4	1–2	昭和通り西	东边的地下街入口附近	/	重力変换装置
□	E5	1–2	儿童医院	北面的树上	●	战国锁かたびら
□	F1	1–2	ニューセレナ里	自动售货机的墙上	●	スタミナンスパーク
□	F2	1–2	天下一里路地	第三公园的长椅下	/	形状记忆スプリング
□	F3	1–2	中道通り里	六兰庄店内	/	真珠
□	F4	1–2	ピンク通り里	九州一番屋店内	/	快适ツール
□	F5	1–2	ミレニアムタワー北	圣诞树顶端	●	谜の液体
□	G1	1–2	中道通り	クラブセガ中道通り店内	/	ロイヤルジョーカー
□	G2	1–2	千两通り	东面路上中央的看板上的照明灯上	●	丁五郎の数珠
□	G3	1–2	中道通り里	クラブセガ背面的垃圾箱中	/	かたより杜のタバコ
□	G4	1–2	中道通り	茶アルプス店内	/	赤い宝石
□	G5	1–2	チャンピオン街	东北侧すっとんきょ瓦片上	●	高纯度プラチナ
□	H1	1–2	七福通り	MEB 店内	/	メープルの木切れ
□	H2	1–2	すっぽん通り	神室ラーメン前の路上	/	スタミナンスパーク
□	H3	1–2	泰平通り	松屋泰平通り店旁的停车场入口	●	屑バット
□	H4	1–2	剧场前广场	广场的巨大看板正面	/	银の皿
□	H5	3–1	亚细亚街	"故乡"背面的通路的管子上	●	莲家の青龙刀
□	I1	1–2	公园前通り里	七福パーク外西侧的 CENTURY 看板上	●	アオダモの木切れ
□	I2	1–2	剧场前通り	ボルケーノ东の自动售货机下	/	合成ポリマー
□	I3	1–2	神室剧场	西面楼梯侧面红色的"くろきわ"屋顶上	●	改造ライター
□	I4	1–2	七福通り	JeweL 侧面的"猫男爵"的看板上	●	カリスマの写真
□	I5	1–2	剧场前通り	地下街入口附近"モバゲーTOWN"的看板下	●	龙の印章
□	J1	1–2	ピンク通り里	龙神会馆附近的路上	/	ヒフミガム
□	J2	1–2	公园前通り	龙宫城赌场店内	/	巨大ビニール人形
□	J3	1–2	ホテル街	吉田バッティングセンター内的通风口	●	坏れたラジオ
□	J4	1–2	剧场广场里	マッハボウル店内的深处	/	ルビー
□	J5	1–2	ホテル街	ホテル Volescia 前的路灯	●	アランの羊羹

神室地下街储物柜						
标记	编号	章节	地名	详细位置	主观视角	对应道具
□	A1	1–2	神室地下街	东面神室中央パーキング入口前	/	形状记忆スプリング
□	A2	1–2	神室町东屋上	中央附近，某空调电源上	●	合成ポリマー
□	A3	1–2	神室剧场	七福通り侧面的地下街入口楼梯下的地板上	/	虎革のベルト
□	A4	1–2	神室町东屋上	从武器屋所在的大厦往南侧的大厦看，栅栏下	●	坏れたラジオ
□	A5	2–3	中央下水道	中央桥的照明灯下	●	ぶん回りのお守り
□	B1	1–2	神室町西屋上	"修行场 西乡"的地面	/	スタミナンロイヤル
□	B2	1–2	神室中央パーキング	写着"208"的柱子旁的地板上	/	ロイヤルジョーカー
□	B3	2–3	剧场地下 B1	分支任务"猫とホームレス"过程中入手	/	5 万
□	B4	1–2	神室中央パーキング	西北方向的男厕所	●	帯磁した金属片
□	B5	1–4	剧场地下 B1	神室剧场出口旁无法使用的电梯上的纸箱	●	血染めの布
□	C1	1–2	神室中央パーキング	写着"102"的柱子旁边	/	スタミナンスパーク
□	C2	1–2	神室地下街	北面通往中道通り的出口前	/	钢铁レガース
□	C3	1–2	神室町西屋上	"修行场 西乡"的楼梯旁边的墙壁上	●	ポケットティッシュ
□	C4	1–2	神室中央パーキング	西北方向的收费站	/	重力变换装置
□	C5	1–2	神室町西屋上	东面喷水广场的铁楼梯下	●	WAT 仕样アーマー
□	D1	1–2	神室町东屋上	神室町东屋上中央北边的地板上	/	古代の铁钢
□	D2	2–3	中央下水道	南面拐角处附近	/	古代の铁钢
□	D3	1–2	神室町西屋上	喷水广场的喷水池下段的水中	●	サウスポープレス
□	D4	1–2	神室地下街	CuezBAR 店内桌球台的下面	/	ションベン山脉の石
□	D5	1–2	神室町东屋上	中道通り里出口（北）附近的 DMM 看板旁	●	真珠
□	E1	1–4	剧场地下 B1	IF7 的门附近的地板	/	バーストのお守り
□	E2	1–2	神室中央パーキング	东面通往"千両通り"的出口（E）的看板附近的天井的管子上	●	かたより杜のタバコ
□	E3	1–2	神室町西屋上	地图中央的"ニコニコ动画"看板上	●	赤い宝石
□	E4	2–3	中央下水道	中央的"禁止进入"的看板上的管子上	●	ヒフミガム
□	E5	1–2	神室町东屋上	武器屋所在的大楼南侧的大楼，门上的房檐上	●	チタンドライバー
□	F1	1–2	神室町西屋上	西面给水桶的台座上	●	モノグラムのバック
□	F2	1–4	剧场地下 B2	スズキ洋装店的看板下	/	血染めのサラシ
□	F3	1–4	剧场地下 B1	南侧楼梯附近的自动贩卖机上	●	BJのお守り
□	F4	1–2	神室町东屋上	东部盆栽前	/	お座り一发札
□	F5	1–2	神室町东屋上	九州一番屋侧出口附近的建筑现场的建筑架	●	スタミナンスパーク
□	G1	1–2	神室中央パーキング	111 柱附近的深蓝色货车的下面	/	金属バット
□	G2	2–3	中央地下道	东面拐角处附近	/	帯磁した金属片
□	G3	2–3	賽の河原地下	福间殿前的柱子附近	/	小型モーター
□	G4	2–3	中央地下道	センニン的屋子的地板	/	金の皿
□	G5	1–2	神室町西屋上	地图中央继续往西的一个"C–WORLD"看板上	●	谜の液体
□	H1	1–2	神室町西屋上	东南部的地面上	/	BLUE–FOX
□	H2	1–2	神室町西屋上	中央部西边的地面上	/	御守り
□	H3	1–2	神室中央パーキング	中央通路的路上	/	ガントレット
□	H4	2–3	北下水道	从儿童公园的入口进入后右边的洼地的蓝色铁皮上的天井的红色管子上	●	超高反发树脂
□	H5	1–4	剧场地下 B3 变电室	屋子中央的荧光灯上	●	チタンコアボール
□	I1	1–2	神室町东屋上	中道通り里出口（北）旁边的 DMM 看板后面	/	黒い宝石
□	I2	1–2	神室町东屋上	从武器屋南面的台阶下的地板上	/	帯磁した金属片
□	I3	1–4	剧场地下 B3 变电室	篮球框	●	[illegible]
□	I4	1–2	神室町西屋上	中央西的红色"Vanquish"看板后	●	小型モーター
□	I5	1–2	神室町西屋上	南侧的铁台阶下	●	[illegible]
□	J1	1–2	神室剧场	神室剧场的通路	/	[illegible]
□	J2	2–3	北下水道	铁桥下	●	重力变换装置
□	J3	1–4	剧场地下 B2	[illegible]	/	合成ポリマー
□	J4	1–2	神室町东屋上	中道通り里出口（南）[illegible]	●	[illegible]
□	J5	1–2	神室町东屋上	[illegible]	●	[illegible]

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

"天启"习得指南

系列大受好评的"天启"依然在《如龙 4》中得到了发扬光大，本次四个主人公在其各自的章节都有天启存在，习得方法依旧是找到正确的对象，然后按下 R3 进入主观模式，如果对象正确，镜头会自动聚焦到该对象身上且画面右上出现"见る"的按键提示，此时按下就会进入动画模式，在过程中全部按对屏幕提示按键并在最后的三个选项中选择到正确的一个就可以成功习得天启。中途失败的话就要转换一个时段再回来才可以进行第二次尝试。

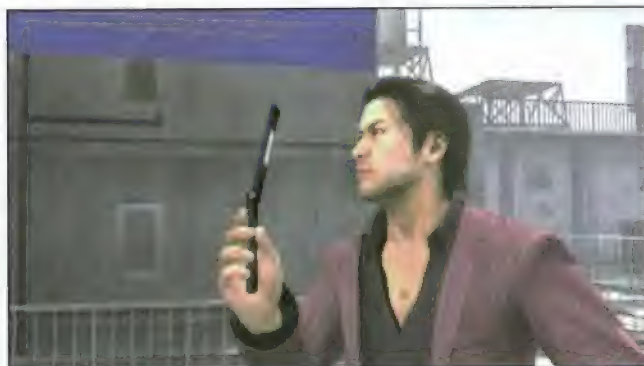


对于习得天启的对象，本作中有了新的提示，当玩家看到路人的对话框是红色的时候，那证明正确的对象就在附近了，仔细寻找吧！

秋山骏

第一部第四章发生与マック的对话后可以开始习得天启。

名称	时期	发生场所	主观对象	正确选项
三角跳びの極み	第一部第四章	神室町西屋上	对面楼顶的女人	1. ビルを……
逆境の極み	第一部第四章	ピンク通り北	亚细亚街入口附近的夫妇	1. ガード……
金的の極み	第一部第四章	神室町东屋上	女刑警	3. 急所に……



冴岛大河

第二部第三章有了アジト后得到"木彫りセット"后可以开始习得天启。

名称	时期	发生场所	主观对象	正确选项
突き破りの極み	第二部第三章	ピンク通り北	亚细亚街入口附近的夫妇	2. ガード……
冲撞の極み	第二部第三章	神室中央パーキング	在 104 号附近停着的汽车里的男人	2. 壁に头から……
パワーラリアットの極み	第二部第三章	ポッポ中道通り重店前	被一个男人纠缠的女人	3. 反动を利用して~
超重量武器の極み	第二部第三章	埠头（夕・夜限定）	在铁桶中的男人	2. あれだけの重さ……



谷村正义

第三部第二章开始后发生与ナイール的对话事件后可以开始习得天启。

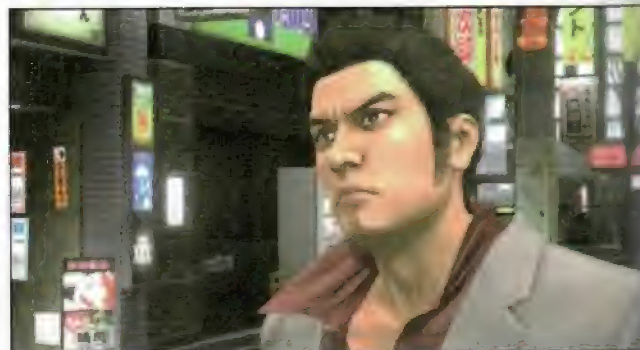
名称	时期	发生场所	主观对象	正确选项
投げ鐘落としの極み	第三部第二章	クラブセガ剧场前店	抓娃娃机前的男人	2. ぬいぐるみに……
股抜き投げの極み	第三部第二章	ホテル街	在自动售货机前弯腰找钱的男人	2. 股の下を……
气绝の極み	第三部第二章	公园前通り	西公园附近玩手机的女高中生	2. 气を抜いた……



桐生一马

第四部第二章接到古牧的短信后到龙宫城的道场与古牧对话后可以开始习得天启。

名称	时期	发生场所	主观对象	正确选项
挑衅の極み	第四部第二章	ホッポ中道通り重店前	被一个男人纠缠的女人	1. 挑发からの……
引き起こしの極み	第四部第二章	神试町东屋上	女刑警	1. 倒れることを……



神室町修行之路

和系列作品一样，仅仅依靠不断获得经验值升级来强化主人公并不能使其成长为最强的"完全形态"，玩家还必须在神室町内找到各种"师傅"，通过跟随他们进行各种各样的修行可以学到一些特殊的技能以及成长。由于《如龙 4》分为了四个主人公，所以角色各有一个专有的修行项目，且有一个共同的修行项目——的"脑内快打 7（IF7-R）"。

秋山骏——西乡の修行

第一部第三章会发生与西乡相遇的剧情，之后在神室町西屋上就可以与西乡进行训练。

训练项目	完成奖励（第一次）	完成奖励（第二次）	备注
走破训练	习得"ダッシュキックダブル"	スタミナン XX	追逐战，追上西乡就算
地狱の走破特训	习得"ダッシュキックトリプル"	スタミナンロイヤル	追逐战，摆脱西乡的追击就算胜利
射击训练	习得"スラッシュキックα"	スタミナン XX	用枪打倒对面 7 名
地狱の射击特训	习得"スラッシュキックβ"	スタミナン XX	在敌人的围攻下存活
实技训练	3000 经验值	スタミナン XX	战胜西乡
地狱の实技特训	空手状态的攻击力 1.2 倍	スタミナンロイヤル	战胜西乡以及另外

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

攻略要点

首先秋山进入各训练项目时 HP 为当前的剩余量，所以建议玩家在进入后面的战斗训练前要提前把 HP 补满。此外，训练项目开始时只有“走生训练、射击训练以及实技训练”，玩家要分别突破这些才会出现更高级的名字带有“地狱”的训练项目，而“地狱の実技特训”是需要玩家完全前面所有的训练项目才会出现的。以下针对几个项目简单说明一下要点：

◆地狱の走破特训，绕剧场前广场 5 周的追逐战，要点在于回避西乡的追击。西乡每次做出攻击前必定会喊一声，听到喊声后立刻按□键做回避动作即可。

◆射击训练，敌人不会移动，多利用挡板，左右移动寻找安全地带。

◆地狱の射击特训，之前最好把 HP 补满，然后学会“ダブルスウェイ”、“スウェイ回避能力アップ”再去挑战，过程中按住 R1 锁定敌人划圆移动，见敌人有动作就回避即可。

◆实技训练，西乡配备有机枪，在其做出攻击动作的起手式时围着他划圆运动即可躲过他的攻击并趁机上前猛抽之。

◆地狱の实技特训，最好在学会了天启“三角跳びの极み”之后再来挑战，进入训练前先把自己的斗气积攒到可以释放天启的程度，然后开战后先跑起来并伺机释放“三角跳びの极み”，这样两个杂兵就会被秒杀，剩下西乡一个，就如同之前的“实技训练”一模一样了。



冴岛大河 —— センニンのお手传い

冴岛的训练“センニンのお手传い”在第二部第三章之后解开，而训练内容则是在下水道中帮助挖掘地道，地点是中央下水道（千福年大厦前的井盖）。

修行项目	修行内容	修行奖励	备注
下水からの道	1 分钟内破坏 7 层岩石壁	习得“练气・カラクリ独乐”	-
第一防空壕 西侧	保护センニン不被落石击倒，坚持 7 层	空手攻击力 1.2 倍	-
第一防空壕 南侧	保护センニン不被敌人击倒，坚持 7 层	习得“极练气・大喜狱”	-
旧联络通路	30 秒以内破坏岩壁	武器攻击力 1.2 倍	必须持有道具“超合金つるはし”
第二防空壕	保护センニン在 3 分钟内不被落石和敌人击倒	喧哗奥义威力 1.2 倍，爆吹雪	必须持有道具“爆破用小型爆弹”

攻略要点

◆“下水からの道”，长按△蓄力攻击后立刻再按一下△可以快速两次攻击。

◆第一防空壕 西侧：每一块岩石只需一击即可击碎，不要盲目连击导致无法应对来自其他方向的落石。

◆“超合金つるはし”的合成必要材料：“超合金のかたまり”以及“アオダイショウの木切れ”，前者为“重要道具”，在选择进行“旧联络通路”的修行时与センニン对话即可得到；而后者玩家可在泰平通り储物柜的 I-1 中找到，钥匙在ご苑パーク”外西侧的 CENTURY 看板上，之后带着两样道具到“ワークス上山”处合成即可。

◆“爆破用小型爆弹”的合成必要材料：“发破用高级火药”以及“电池”。前者在选择“第二防空壕”的任务后与センニン身边的ケンちゃん对话后即可获得，而后者“电池”在神室町的很多便利店都可以买到，比如 Mストア，之后依旧是找“ワークス上山”合成。而在最后一个“第二防空壕”的修行中，玩家应该时刻保持站在センニン的附近，优先击打落石，对于敌人，不要追击，采用□△或□□△的小连击使他们迅速倒地并“堆积”在センニン的四面八方即可，这样他们便会成为センニン的天然保护墙，落石全会砸在他们的身上。

◆“センニンのお手传い”修行中，“下水からの道”以及“旧联络通路”可以反复多次进行，不过之后给予的奖励都为スタミナンロイヤル，经验值 500。



谷村正义 —— ナイールとの组み手

在第三部第二章发生了与女刑警ナイール的对话事件后，她就会在亚细亚街中建立起“修行场：ナイール”，在这里与她对话便可以进行“组み手”的训练。

修行项目	出现条件	修行奖励
组み手 その1	初期	捌き（接ぎ）的有效时间延长
组み手 その2	完成“组み手 その1”	习得喧哗奥义“强夺の极み”
组み手 その3	完成警察无线任务“凶器を持った外国人”后向ナイール报告	习得喧哗奥义“捌き腕取りの极み”
组み手 その4	完成“组み手 その3”	习得“解き投げ”
突入ミッション	完成警察无线任务“武器のバイヤー”后向ナイール报告	习得喧哗奥义“古牧流火绳封じ”

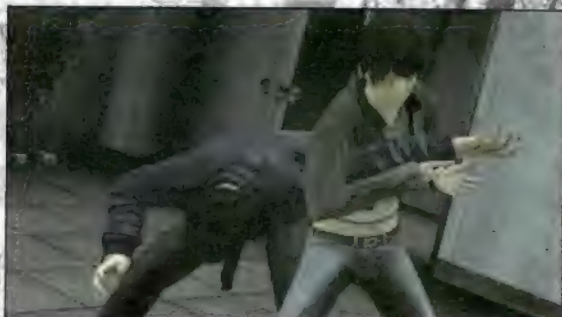
攻略要点

◆“组み手”的修行实际上都是与ナイール进行战斗，需要玩家注意的是这些战斗中不能使用道具，不能使用武器，而且不能使用喧哗奥义。对其比较有效果的几招是“スウェイ攻击”以及出手速度较快的□△或□□△的小连击。此外当ナイール被击倒在地的时候，玩家如果靠近，随后其站立时基本一定会出拳攻击，此时可以用 L1 键的“捌き”对付后追击。

◆“组み手 その2”完成后离开亚细亚街会接到警察无线任务“凶器を持った外国人”，地点中道通り，接到报告后到地点与警官对话后战胜“铳を持った外国人”，回去后向ナイール报告即可继续“组み手”修行。

◆“组み手 その4”完成后离开亚细亚街会接到警察无线任务“武器のバイヤー”，地点依旧是中道通り，与警官对话后会发生剧情与战斗，胜利后回去后向ナイール报告即可继续“组み手”修行。

◆“突入ミッション”，完成警察无线任务“武器のバイヤー”后向ナイール报告便会触发。一场杂兵战后，要与ナイール对话选择“准备完了”开始接下来的战斗，由于最后的 BOSS 战会面对装备有霰弹枪的敌人，所以可以提前购买诸如“WAI 仕样ア—マ—”这样有对枪类武器有高耐性的防具。最后的 BOSS“OG”的攻击方式基本为翻滚后立刻用霰弹枪攻击，所以见到其翻滚也请马上做出回避动作。



桐生一马 —— 古牧的修行

桐生的修行还是最传统的和大家熟悉的师傅“古牧”的弟子进行一些对打训练，地点依旧是在“公园前通り”的“龙宫城”。在第四部第二章接到古牧老头发来的短消息之后就可以前往了。

名称	内容	报酬
古牧の修行 その1	对决古牧流弟子	空手状态下的攻击力上升
古牧の修行 その2	对决古牧流弟子	喧哗奥义的伤害上升，黑の书
古牧の修行 その3	对决古牧流弟子	武器攻击的伤害上升，白の书

此外，在“古牧の修行 その3”完成之后，在えびすや可以买到“赤の书”以及“青の书”，分别可以使桐生学习到《如龙见参》里那些使用刀的各种喧哗奥义。



脑内快打 7-R (IF7-R)

在第一部第四章发生在剧场地下B1救出南田博士后便可以利用这里的机器进行"脑内快打7-R(IF7-R)"的训练了，四个主人公皆可以。最初需要玩家投资6万元，然后将敌人的资料输入机器内(インプット)，之后每次进行修炼均要花费1万元。想要在这里的机器里拥有对应4个角色的得到全部的训练效果玩家需要先后共投资70万元(最终达到IF7-R 2.0版本)，所以建议玩家积攒够了足够的资金后再来。

成长效果	
击破人数	成长效果
1	斗气槽增加通1.2倍
2	斗气槽最大值增加
3	斗气槽自然减少速度为原来的90%
4	斗气槽最大值上升
5	斗气槽上升量增加
6	斗气槽最大值增加
7	斗气槽不容易减少
8	斗气槽最大值增加
9	斗气槽上升量增加
10	斗气槽最大值增加

需要注意的是，成长效果的判定仅为击破敌人的人数，而不是针对角色，所以玩家要根据自己的需要自安排好各角色前去训练的顺序。

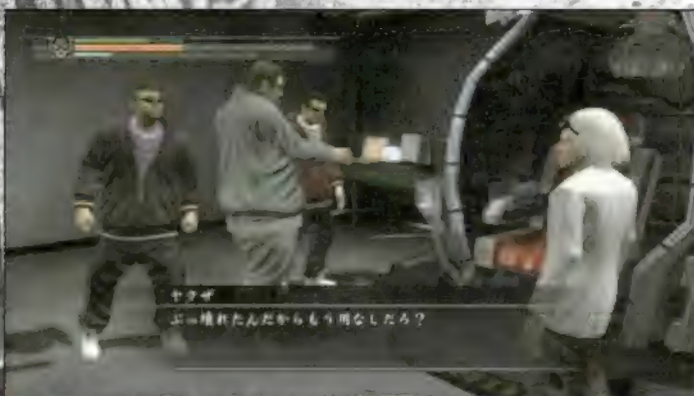
而除去以上成长效果外，各角色击倒"传说の青龙"(桐生一马)时，还会习得新的喧哗奥义，具体如下表：

角色	习得喧哗奥义
秋山骏	ボールダンスの极み，跳跃の极み
冴岛大河	人柱戏の极み，破　の极み
谷村正义	缔解の极み，逆转の极み
桐生一马	无

规则

不许使用道具或装备品；
斗气值为0(不能使用喧哗奥义)；
己方体力为0或者时间到即告失败；
将敌人体力降为0判定为我方胜利。

称号	原型	登录者
迅雷の亡灵	伊原胜	秋山骏
凶器の鬼神	绿川缘己	秋山骏
监狱の番人	刑务官斋藤	冴岛大河
炎の道化师	南大作	冴岛大河
冷血の铁拳	杉内顺次	谷村正义
只眼の魔王	真岛吾郎	桐生一马
疾风の朱雀	秋山骏	秋山骏
刚猛の白虎	冴岛大河	冴岛大河
铁壁の玄武	谷村正义	谷村正义
传说の青龙	桐生一马	桐生一马



觉书收集

觉书是本作一个新的系统，在神室町的很多人(头上的箭头是蓝色的)会通过觉书的形式传达给玩家一些游戏里必要的知识。而觉书的收集情况也决定着本作的一个奖杯。

システム			
名称	时期	场所	条件
觉书について	1-1	天下一通り	和古牧对话
セーブポイント	-	各地的记录点	第一次进入记录点时
アクションアイコン	1-1	泰平通り・松屋 天下一通り店前	和サラリーマン对话
体力回复方法について	1-2	チャンピオン街	和脑袋上有蓝色箭头的女人对话
主人公の交代方法	最终章	ニューセレナ	和伊达对话
最终部以降の主人公たち	最终章	ニューセレナ	和秋山骏对话
L3ボタン，R3ボタンとは?	1-2	昭和通り东	和キャッチの名人对话

ポーズメニュー			
名称	时期	场所	条件
マップの见方	1-3	神室町西屋上	和看地图的男人对话
メールの活用法	1-2	剧场前广场	和女子高中生对话
アイテムの使用方法	1-1	剧场前通り	和一男子对话
装备アイテムについて1	1-1	七福通り	和一看起来很危险的男子对话
装　アイテムについて2	1-2	ピンク通り	和一正在寻找酒店小姐的男子对话
贵重品について	1-2	公园前通り	和一沉默的眼镜男对话

ケンカテクニック			
名称	时期	场所	条件
秋山のバトルスタイル	1-1	剧场前广场	发生和"街のチンピラ"战斗事件后
冴岛のバトルスタイル	2-1	冲绳第二刑务所	发生和囚人的战斗事件后
谷村のバトルスタイル	3-1	七福パーク	发生和"街のゴロツキ"战斗事件后
桐生のバトルスタイル	4-1	旧玉城组4层	发生和"刑务官斋藤"的战斗之后
ヒートアクション	1-1	公园前通り	发生和"街のチンピラ"战斗事件后
オブジェクトキック	2-3	中道通り	发生和"足に自信がある男"的事件
破坏可能なオブジェクト	1-4	剧场地下B3变电室	前往门前

チェイスバトル			
名称	时期	场所	条件
逃亡チェイスバトルのルール	1-2	神室町西屋上	发生逃亡チェイスバトル事件
追迹チェイスバトルについて	1-3	剧场前广场	发生追迹チェイスバトル事件
その他チェイスバトルの技	1-2	神室町西屋上	发生逃亡チェイスバトル事件

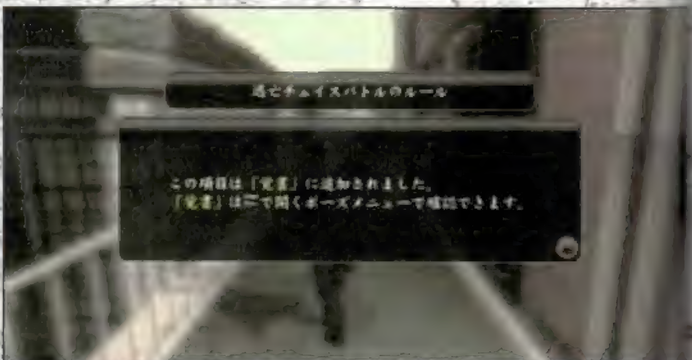
主人公の成长			
名称	时期	场所	条件
経験値とレベルアップ	1-2	神室町东屋上	和キャリアウーマン对话
スキルソウルについて	2-3	ミレニアムタワー地下	和ソウルメン对话
天启について	1-4	第四章"绿川を追え"后自动发生	和マ　ク的对话事件
[秋山]西乡大二郎の修行	1-3	神室町西屋上	追迹チェイスバトル事件后
[冴岛]センニンのお手传い	2-3	中央下水道	センニン的对话事件后
[谷村]女刑事ナイールに协力	3-2	亚细亚街	ナイール的对话事件后
ヒートアクションの使い　み成长	-	-	战斗中

アドベンチャー			
名称	时期	场所	条件
主观モードについて	2-3	北下水道	与自称是"财宝猎人(トレジャーハンター)"的人对话
[秋山]驯染みについて	1-2	公园前通り	和宴会上的流浪汉同伴对话
マンホールについて	2-3	七福通り西・儿童公园前	和流浪汉对话
コインロッカーについて1	1-2	泰平通り	和储物柜附近的男子对话获得"ロッカーキーウォッチャー"
コインロッカーについて2	1-3	神室地下街	和储物柜前离家出走的女人对话
サブストーリーについて	1-2	シェラック店内	和青木对话
[完]と[终]について	1-2	ミレニアムタワー前庭	和失恋的男人对话
醉いの效果	1-2	バンタム店内	和一女孩儿对话
号外の存在	1-2	剧场前广场	和一男子对话

神室町			
名称	时期	场所	条件
屋上について	1-2	泰平通り西	和仰望天空的男子对话
地下について	1-2	昭和通り西	和流浪汉对话
ワークス上山について	1-1	剧场前通り	和上山对话
日本语が通じない相手について	1-2	天下一通り里路地	和在日本语学校上学的外国人对话
[谷村]亚细亚(アジア)街に通じている男	3-1	七福パーク前	和英语会话学校的外国语讲师对话
タクシーについて	1-2	ホテル街	和出租车前的サラリーマン对话
ナオミの馆について	1-2	天下一通り	和ナオミの馆前想发财的女人对话
MEBについて	1-2	MEB店内	和某男子对话
斗技场について	2-4	斗技场	-
[格斗家をつくろう!]について	2-4	曾田地道场	和曾田地对话
IF7-Rについて	1-4	剧场地下B1	和助川对话

街でのバトル			
名称	时期	场所	条件
ケンカに络まれにくくなる方法	3-1	剧场前广场	和赤石对话
[秋山]街の人が助けてくれる条件	1-2	九州一番星店内	和经常来这里的客人对话
[冴岛]街で巡回する警察官について	2-3	神室町各处	与警察遭遇
[谷村]警察无线について	3-1	剧场前广场	和赤石发生对话事件后
[桐生]チームエンカウントについて	4-2	剧场前广场	和ギャングチーム遭遇

ネットワーク			
名称	时期	场所	条件
ネットワークのご案内	1-2	ナオミの馆	和ナオミ对话
ネットランキングについて	1-2	ナオミの馆	和ナオミ对话
エクストラゲームについて	1-2	ナオミの馆	和ナオミ对话



主线剧情 & 流程攻略

第一部 秋山骏

"天空金融"，这是由一名曾经的流……创立的事务所。由于他经……曾经的"条件"借款给他人且……利息，所以在神室町算是个……怪人。故事从秋山骏介入"金……"与上野诚和会之间的冲突开……方的挑衅下，与秋山有着旧交……将闹事的伊原枪杀。"金村……这个不起眼的三流黑帮组织一下子成为了众矢之的，而上野诚和会的嵩城则以被杀的伊原是干部为由要挟东城会交出新井。就在此时，一个化名莉莉的美丽女性进入了秋山骏的事务所，她要求借款1亿现金。经过数日的接触，秋山骏推断同样被上野诚和会追杀的莉莉也与事件有关。尽管如此，他最终还是将装有1亿日元的手提箱送到了莉莉的手中。

第一章 謎の金貸し【神秘的借贷人】



●开始游戏后来到"剧场前广场"触发游戏中第一场强制的杂兵战(街のチンピラ ×3)。本场战斗属于战斗教学，按照画面右下角的提示将每一个教学指南完成，可以分别获得300点的经验值，比直接将敌人放倒要划算很多。

条件	获得经验值
空手状态连续攻击10次	300
空手状态□攻击中按△攻击5次	300
按○将敌人抓住，再按○或△或□进行追击5次	300
按○捡起武器，再按○或△或□进行追击5次	300
击倒剩下的敌人	300

●……往神室町西北方向的"ホテル街"走，路上会看到擦肩而过的城户武，……情后会自动来……"……前通り"一帮……搭建的垃圾屋……赶往"七福通り"……"エルナード"……上，迎来第二场教……(街のチンピラ……等完成一个指南……获得300点的经验值。

条件	获得经验值
按R1的同时推动左摇杆进行移动5秒	300
按L1防御来自前方的攻击3次	300
按×进行侧闪3次	300
不断发动攻击并积攒画面左上角的气槽	300
按△对敌人发动哑哆奥义2次	300
击倒剩下的敌人	300

●进入夜店"エルナード"，发生第一场BOSS战。

BOSS 柴田组构成员・伊原

这个敌人实力并不强，初次玩《如龙》的玩家可以借本场战斗了解一下迎战强敌时对硬直和敌方连击长度的把握。战斗开始后，场景中除了一个能回复体力的"スタミナンXX"可以拿，还零零散散地放着很多可以捡起来作为武器的道具，每种道具的使用次数和攻击范围都不同。伊原的HP降低到一段时间后有QTE战斗特写，成功完成QTE能给对方造成较大伤害。



●与伊原的战斗结束后离开"エルナード"，出门就会接到花电话，返回最初的出发点"スカイファイナンス"，触发剧情则第一章结束。这也是体验版中收录的全部游戏内容。

第二章 運命の女【命运的女人】

●本章开始，玩家可以前往神室町的地下街以及屋顶区域，同时对应储物柜的各种钥匙也会出现在场景中。转完一圈后，返回"スカイファイナンス"。

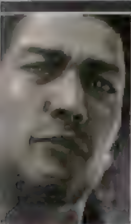
●完成剧情，"スカイファイナンス"中小房间的基地(アジト)功能开启，可以休息、存盘、鉴赏回想剧情、管理仓库等，这时候玩家也可以去完成与主线无关的分支任务了。

●在"剧场前广场"的CLUB SEGA的西侧有个很窄的巷子，那里有楼梯(标志为RF)可以直接通往楼顶，在那里会遇到柴田组的成员。

BOSS 柴田组构成员

本作中的很多BOSS战和本场战斗一样，玩家要凭一己之力放倒所有对手。最稳妥的战术就是先找出HP最高的那个领头的，然后将其以外的杂兵各个击破，最后再将领头的击倒。如果从战斗开始就想着"擒贼先擒王"，很容易被对方夹在中间围殴。有趣的是，将敌人抓住后靠近楼顶的栅栏，此时按△发动奥义可以直接将敌人扔到楼下。





秋山骏

CV：山寺宏一

毕业于名牌大学的秋山骏本是从事金融行业的精英分子，后来由于遭到同事的陷害而被解雇。深受打击的他最终流落街头成为了一名落魄的无家可归者。直到几年前的某一天，千禧塔的爆炸事件让他意外获得从天而降的100万日元，并与出手帮助自己的新井弘明结下不解之缘。重新振作后的秋山骏凭借这笔天降之财以及聪明的商业头脑，成立了一家名为"天空金融"的财务公司并从此发家。经常以特殊的"条件"借款给他人是秋山骏的独特作风。他与前来借款1亿现金的莉莉便是以此为契机相识的。



莉莉

CV：小泽真珠

莉莉的原名叫冴岛靖子，受到嵩城刚的利用和要挟而暗杀了多名上野诚和会的成员。因为被要求在10天内凑齐1亿日元现金，靖子认识了秋山骏。多年来她从未放弃想与哥哥冴岛大河再见一面的努力，为此甚至不惜付出一切代价。或许善有善报，尽管不断遭到上野诚和会等多方势力的追杀，靖子还是在谷村以及秋山骏的保护下躲过一劫又一劫。知道哥哥越狱并重新回到神室町，是靖子前往冲绳时稻主一马告诉她的消息。不过后来嵩城将兄妹俩共同绑架，稻主等人前去营救，靖子最终还是与老奸巨猾的嵩城同归于尽。

逃脱战 警察官から逃げ切れ!

BOSS战后紧接着就是一场在屋顶区域上进行的逃脱战，看似紧张但难度却并不高。根据教学的提示，只要顺着地面上的红线前进即可。逃跑过程中只要气槽足够，随时可以按△发动奥义为自己争取时间；如若被警察抓住，连按×就能脱身。本场逃脱战的最后在两栋楼之间跳跃，会有QTE，即使失败也不会GAME OVER。



第三章 东城会骚乱【东城会的骚动】

●"剧场前广场"发生女性被小混混无理取闹的剧情，与之接触后进入战斗。胜利后见到西乡，他的弟子会偷走秋山的钱包，之后进入追击战。

追击战 追え!

第一场追击战，目标是偷走钱包的西乡的弟子，玩过前作的人应该很清楚玩法。基本战术就是沿着对方逃跑的路线追，路上避免与行人或者障碍物相碰(按×可以跳过诸如垃圾桶等障碍物)。当然，光是这样的话是肯定追不到人的，玩家还必须使用一些特殊手段。如果与对方距离较远，可以捡起地上的物品并按○投掷出现，砸中的话就能成功令对方减速；如果距离较近，直接按□可以顶撞对方。



●战斗结束后，秋山骏自动习得"ダッシュキック"，以后便可以去"神室町西屋上"和西乡进行修行了。返回"スカイファイナンス"。

●带着莉莉前往"神室地下街"，在卖服装的"マイルストーン"为其购入一件裙子(无需支付现金)，再来到地面的"昭和通り东"为其购入一件首饰，之后便和莉莉分开行动。

●来到千禧塔(ミレニアムタワー)前的"エリーゼ"，进入夜店后为莉莉进行换装。剧情结束离开"エリーゼ"，在"剧场前广场"触发事件，接到电话后莉莉也如约赶到了，两人一起前往"チャンピオン街"。

●在"チャンピオン街"入口处，莉莉重新回忆起当年的时光。玩家随即便与尾随其后的柴田组刺客展开战斗。

BOSS 柴田组の刺客

本场战斗只能算是一般的杂兵战，敌人很弱，体力也不多。惟一要注意的就是敌人里面拿枪的要优先放倒，否则会严重干扰战斗。



第四章 约束【约定】

●再次进入自家的夜店"エリーゼ"，根据顾客的需要帮助莉莉更换服装(3次)，完成后前往"チャンピオン街"一家名为"マリンバ"的店。

●进入到店内后，"大女优"房间内会发现一具尸体，调查尸体附近4处不同地方方可离开，分别是衣服、尸体、血迹以及打火机。接下来返回"スカイファイナンス"。

●在"スカイファイナンス"，秋山发现自家的会社遭到打劫并从花的口中得知带头的男子名叫绿川。出来之后会被一个老外强制叫到屋顶，可以习得游戏中第一个天启——三角跳びの极み。

●"天下一通り"附近几名女高中生和OL的口中可以打听到"剧场前广场"的传闻，来到广场上找到一个上班族，对话中选择"知り合いが连れ去られた"能够获知关键情报，而选择"帐簿が盗まれた"则会引来黑帮(对话后有战斗)。

●由"泰平通り"东侧的入口进入神室剧场的地下，在电梯前与流浪汉对话。出来之后，从千禧塔背后一道蓝色的门进入地下。

●一路往前，在地下会有多场强制战斗，对手均为初芝会的成员，中途会有流浪汉与秋山骏共同战斗。遇到无法打开的门，原路返回并找到躲在纸箱背后的格田，将所有敌人消灭，他就会帮助玩家打开锁住的门。最尽头的房间即可找到绿川和初芝会的会长。

BOSS 初芝会若头 绿川琢乙

绿川使用枪攻击，玩家如果装备了防弹衣会比较占优势，没有装备也无妨，只要连续对他进行攻击，不留任何出手的机会即可，这并不难办到。体力为0时绿川会逃跑，同时初芝会其他部下出场，将所有消灭后绿川再次登场。发狂的绿川这次竟然使用电锯作为武器，QTE的顺序是连按□然后按△。由于他会一直保持红色霸气状态，玩家无法将其打出硬直，所以最佳的战斗策略应该是用地上的道具向其投掷，或者在绿川连续挥锯后出现硬直时发动攻击。



●返回神室町先去"スカイファナンス"，再前往"エリーゼ"，对莉莉进行指导。同样是3次行动时间结束便宣告完成。

●再次返回"スカイファナンス"，接到电话后前往千禧塔，从电梯上到屋顶将1亿日元的现金交给莉莉后，回到"スカイファナンス"触发事件，在公园追上一路狂奔的花(玩家在半路上是无法追到目标的)。

●接到新的电话后赶往"エリーゼ"，与真岛组的南大作发生交手。

BOSS 东城会直系真岛组若众 南大作

南大作不算棘手，连续□攻击再用△攻击就能将其放倒，倒地后别忘了使用奥义进行追加。战斗进行中，南大作会饮酒来增强自己的防御和回避的次数变多。体力减少一定程度，他会自动进入红色状态，攻击速度变快。



第二部 冴岛大河

王前的连杀 18 名上野诚和会
岛大河，入狱后被叛死刑一
行刑的日子。直到有一天，
某监狱的冴岛认识前东城
浜崎豪，得知当年的上野诚和
风光无限，冴岛大河 25 年如
监狱生活才又重新激起了波
人历尽艰辛成功越狱后，冴岛
找到了同样生活在冲绳的桐生一马并得到他的帮助。重回神室町，冴岛大河通过花屋的情报了解了这数十年间发生的种种变迁，他也找到了原本应该和自己同生共死的兄弟——真岛吾朗。真岛当年之所以没有按计划和冴岛大河一起袭击上野诚和会，是因为中了同组的柴田所设下的圈套，真岛吾朗为此失去了自己的左眼。

第一章 真实への逃亡【向着真相的逃亡】

结束后，冴岛大河需要和冲绳监狱挑起事端的囚犯进行战斗。由于是首　所以同样有几个教学需要完成。相比秋山骏，冴岛大河的攻击方式和有很大变化，玩家可以借由本场战斗熟悉一下。

条件	获得经验值
□攻击中长按△进行蓄力攻击 5 次	1000
击倒剩下的敌人	300

二天，在操场上和西边电话亭旁的上山对话，他会让玩家去收集几个道具以越狱的工具。



场西北附近的林田　接着再去找片冈便可　斗，1 分钟内击倒所　手获得“锁”；回到上　汇报战果，接着去操　找到森永，然后去和　对话，这样再去操　就能从尾崎那里得　“タバコ”。

香烟交给川奈，再和操场铁门口的刑务官对话，他会同意玩家去操场外侧放　里找到打火机“ライター”即可返回。把打火机交给得寸进尺的川奈，并未守信，1 分钟结束战斗，得到“锹”。

了“锁”和“锹”，找到上山后他就会玩家制作出“锁付きフック”，返回浜崎报告，然后将“锁付きフック”藏在操场东北角的井盖下。完成以上步骤，准备工作就结束了。



●当晚正式实施越狱行动，首先要解决以斋藤为首的一批狱警。战斗的难度不高，但由于敌人很多，所以不能硬拼只能一个个击破。战斗过程中要格外小心斋藤的攻击，虽然他的服装和其他狱　同，但手持警棍的他应该还比较好辨认。消灭所有狱警后得到“甲部屋の　开门后直奔和浜崎豪会合的所长室。

●通往所长室的路上，除了为数不多的敌人之外，还有很多能补充体力的道具，玩家千万别错过了。前三次铁门关闭的 QTE 依次是△、○以及×，最后一次斋藤 QTE 只要按×就能轻松躲过。

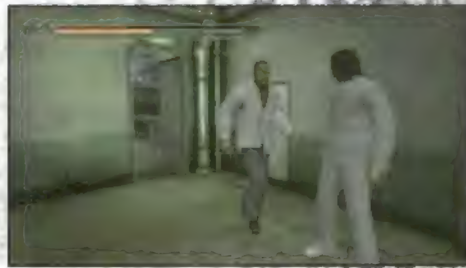
BOSS 斋藤

和斋藤一对一的时候，玩家就能体会到这家伙有多么的缠人。他的攻击招式准备时间短，如果不及时回避，经常会被连着打。而斋藤挥舞警棍最后一击从半空中跳下直到落地是有方向判定的，误认为自己并不在他落地的方向上而贸然上前，很有可能就会遭到“当头一棒”。



●击倒斋藤，从他的身上搜出“カードキー”，打开通往所长室的门。找到浜崎豪之后，还有一场杂兵战等着玩家。

●和浜崎豪一起来到屋顶并再次分头行动。一路上前进的过程中既要对付围剿的狱警，还必须小心狙击手的冷枪。当玩家长期站在同一位置，狙击手的准星由绿变红，玩家就会中枪倒地。虽然不至于一击致命，但伤害值还是很高的。多利用掩体比较关键。

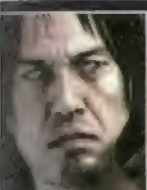


●再次和浜崎豪会合，进入操场取出预先准备好的工具，触发剧情。此时冴岛大河会与斋藤进行最后一战。

BOSS 刑务官斋藤

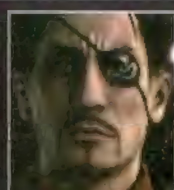
本场战斗中斋藤的攻击方式依旧，只不过周围的狱警数量更多了。战斗开始后优先将持枪的狱警击倒，然后将其他杂兵角色消灭，最后剩下斋藤一个人就很好对付了，战术和以前相比没有变化。





CV 小山力也

冴岛大河最初加入黑帮是为了帮助相依为命的妹妹冴岛靖子筹集换肾的医疗费用。而 25 年前，隶属于东城会下属笹井组的他和当时的挚友真岛吾朗策划谋杀与东城会对立的上野诚和会干部。真岛吾朗未能到场，冴岛独自一人用事先准备好的枪支射杀 18 名上野诚和会成员。入狱后的冴岛大河被判死刑，数月前他被转入位于冲绳的某私人监狱，并在那里认识了东城会的前任干部之一——浜崎豪。从浜崎口中得知上野诚和会并没有被击溃，反而与东城会平起平坐，冴岛愤怒不已，于是两人秘密越狱潜逃。



CV 宇垣秀成

东城会直系，真岛组组长真岛吾朗不但和桐生一马有着特殊的交情，早年他也是与冴岛大河情同手足的拜把兄弟。为了帮助自己所属的嶋系组织在东城会赢得更多发言权，他们两人策划了袭击上野诚和会的计划。袭击计划实施的当天，真岛吾朗被同组的柴田骗入预先设好的圈套，因此未能和冴岛大河同行，他的左眼便是在那个时候被拷打时失去的。冴岛入狱后，真岛吾朗一直在寻找其妹妹冴岛靖子的下落，他觉得自己有责任保护她。

第二章 虎と龙【虎与龙】

●本章全部为剧情介绍，仅有一场战斗，对阵大哥对桐生一马。

BOSS 桐生一马

桐生一马不愧为传说中的"堂岛之龙"，他的实力相比之前流程中遇到的对手要高出一大截。桐生在非斗气状态，建议玩家使用抓投进行攻击，当然在这之前必须强化"掴み引き合い"并习得"刚力掴み"，配合一些追击的奥义，战斗还是比较轻松的。当桐生进入红色斗气状态后，他的反击非常麻烦，玩家很难对其展开不受干扰的攻击。此时推荐大家面对桐生按下 L1 进行防御以故意引诱其发动抓投，这样便能解除桐生的斗气状态。



第三章 空白の二十五年【空白的二十五年】

●来到久违的神室町，前往"西公园"（公园前通り）找到上山，可以获得"全国饼つき白书 2000"，同时和上山附近的老人对话得到情报。

●前往神室町地下街，储物柜附近有一个名叫"德さん"流浪汉，不过想要和他交涉必须准备点酒，地下街附近的便利店"ポッポ"就有卖"日本酒"。

●在"チャンピオン街"找到城户武，与之对话后他会撒腿就跑，自动进入追击战斗。虽然城户腿脚很灵活而且喜欢经常转向，但只要多利用道具向其丢掷，追上他也很容易。

●对话后跟着城户走，从神室剧场内的自动扶梯进入地下，他会带冴岛大河找到新的基地。准顿一番后从基地出来，从自动扶梯来到地面会被一名流浪汉带入到千禧塔前的下水道，帮助挖掘工事的老人解决所有的小混混可以得到"木雕りセット"，此后冴岛大河就可以习得各种天启了。



●在西公园的男厕内，会有一段很恶搞的剧情。出来之后去"七福通り"与"ホテル街"的交叉点找一个名叫鹤见的工作人员对话。根据重新获得的情报，来到神室町西北角的儿童公园，解决所有的小混混扒开井盖进入下水道。



●进入下水道之后一路往前，最北边的出口通往"赛ノ河原"。在最大的一间"宫殿"内找到花屋后他会让冴岛去参加地下斗技场，比赛之前玩家可以购买道具回复并存盘。和花屋对话时选择"金がなくて准备がで…い"，他还会主动送上 1 万日元的…资金。



BOSS イワン・イブラヒモビッチ

本场战斗中无法使用任何武器…回复道具，不过好在…并不难缠。发动攻击…时，注意经常防御…的下段攻击无法防御…回避。只要对方未进入…气状态，玩家同样能…投作为主要攻击手段。…生 QTE 时，□可以回…击、△可以进行反击。

第四章 兄弟の誓い【兄弟的誓言】

●从"赛の河原"地下出来，由"北下水道"回到儿童公园。此时管田她会拉…去他的道场，不过这并非主线流程。

●此时开始，神室町就会出现很多巡逻的警察，地图中有标示，玩家在前进过…必须不被这些警察发现。正确的前进顺序应为：神室中央パーキング（停车…神室町东屋上（屋顶）、七福パーク（井盖）、ミレニアムタワー地下（千禧塔地下…剧场地下、地下，最后在基地中会遇到南大作。

●在基地中和城户对话选择休息，到了晚上离开地下，目标是在不被警察发现的情况下进入千禧塔内。正确的前进顺序应为：神室剧场、ミレニアムタワー北（千禧塔北）、ミレニアムタワー地下（千禧塔地下）、七福パーク、神室町东屋上（屋顶）、神室中央パーキング（停车场的井盖）、中央下水道、ミレニアムタワー（千禧塔）。进入大厅便能看到南大作和众多真岛组的成员。

BOSS 南大作

战斗开始后需要解决 3 批杂兵…然人数看似众多，但其实不足为惧…部消灭后南大作登场，他的行动模式…前一次交手变化不大，建议使用□□…△△的连击顺序。体力减少后，南大…会喝酒喷火，虽然这一招判定范围…广，但准备时间也比较长，即使南大…有机会出手，也无法对玩家构成真正…威胁。



●战胜南大作后，老朋友真岛吾朗登场，他会带着冴岛大河来到神室町西北角的室内击球中心。

BOSS 真岛吾朗

真岛吾朗使用的固定武器是匕首，如果战斗之前装备了具有刃耐性的防具会比较好。真岛的回避动作比较频繁，但抓投的战斗思路对其仍然奏效，尤其是进入斗气状态，他的回避能力非常高，玩家可以捡起地上的棒球棍对其攻击。这场战斗中的 QTE 是随机的，所以需要提高反应力。真岛吾朗最具有特色的一招是斗气…下发动回旋斩，这招持续时间很长…有追踪判定，最佳回避方法是不定…跑动并绕圈。回旋斩结束后，真岛…有一段较长的硬直时间，玩家要…用好这个机会。



第三部 谷村正义

长期出没在神室町的问题刑警谷村正义，为了弄清父亲被谋杀的真相多年来一直没有放弃多方搜集线索。而他的父亲正是接手25年前上野诚和会凶杀案件的刑警。某天偶然救下被人追杀的莉莉，谷村受她的委托将从秋山骏处借来的1亿日元交给了葛城勋。正是葛城这位上野诚和会的一把手，要挟莉莉实施暗杀并筹集1亿日元的巨款。敏锐的警察嗅觉告诉谷村，葛城与自己的父亲被杀必然有直接的联系。追查之下，杀父仇人终于水落石出，他竟然是父亲的同事、在搜查一课工作30年老刑警杉内顺次。与葛城内应外合的杉内也曾受到过内心的谴责，但迫于警视厅副总监宗像征四郎的压力，一直未将事实公之于众。杉内被灭口后，谷村更加坚定了自己揭穿事件黑幕的决心。

第一章 神室町のダニ【神室町的吸血虫】

●进入神室町南部区域"中央通り"的麻将馆"六兰庄"，和柜台的店员交谈，之后调查靠门口的那桌雀友。不过想要从他们口中套出情报，需要准备2个"银の皿"。有两种方法可以获得该道具：一是和店主购买足够点棒并直接兑换奖品，虽然比较破费，但这也是最简便的方法，玩家如果对自己实力有信息，当然也可以自己做上牌桌赢得同样数量的点棒；另一个方法是前往当铺"えびすや"，低价购买两个赝品"ニセの银の皿"（售价仅为200日元），这样也是可以瞒天过海的。



●得到情报后前往"七福通り"东侧的公园——七福パーク，与那里的年轻人对话触发战斗，其间有教学提示。

条件	获得经验值
敌人发动攻击时按L1发动擒拿技5次	1000

●从公园出来接到警察无线电通信，自动进入与街头小混混的战斗。胜利后和[illegible]石发生剧情，此后就可以自由使用警察无线通信了。

●接到赵的电话，从亚细亚街南部的入口进入"泰平通り东"的中餐馆——故乡，剧情结束后可以使用"故乡"内的房间作为自己的基地。



●离开亚细亚街，和"中央通り里"的按摩店"翠"门口的男子对话。见到靖子不多久，谷村就要解决一帮闻风而来的柴田组成员。战斗胜利后靖子失踪，乘坐任意一辆出租车前往埠头。接下来的战斗比较长，去之前可以进行适当补给和回复。

●来到埠头消灭第一波柴田组成员，继续前进会有QTE交叉在战斗中，其中按□回避卡车、按×回避滚落的木材，虽然路上的小混混并非是要全部消灭才能前进，但他们会一直跟在玩家后面。



●在一块路上被倒满油的区域，最好不要和敌人纠缠，玩家站在有油污地面只要一跑动就会滑倒，体力和气槽都会减少，所以还是尽可能保证走在干净的路面。离开该区域后，对方会点燃地面的油，按□可以完成QTE（时间较短）。

●破坏木质的门来到埠头最后一块区域，面对持有机枪的杂兵可以躲在集装箱后将其他人先放倒，躲避木材的QTE按○键可以躲避。

BOSS 柴田组构成员

最后一场战斗了，有前面的经验，现在即使面对再多的敌人也知道如何应付了。谷村的体力不高，站在人群中绝对经不住围攻，但是按下○利用他抓投的一小段无敌时间，就能完全无视这一劣势了。本场战斗的BOSS主要是1名持手枪的杂兵以及1名持日本刀的杂兵，两人的体力都很高。他们的体力下降到一定程度时会出现QTE，按照○、△、连按□的顺序即可完成。



第二章 真犯人【真正的凶手】

●离开"故乡"，谷村需要帮助靖子取出存放在中央停车场的1亿日元。出门后会触发"ナイール"相关的分支剧情，受到"マック"的短信，谷村就能够去习得各种天启了。



●从神室町地下街进入停车场"神室町中央パーキング"，寻找307号车位，调查后便能得到装有1亿日元的手提箱。如果调查了错误的车位会触发杂兵战。

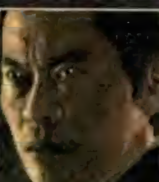
●离开停车场，谷村接到陌生电话，按照短信上照片的提示，找到位于"神室町东屋上"西侧区域的流浪汉对话可以触发剧情，葛城勋会打来电话。

●返回亚细亚街的"故乡"，与赵对话选择休息到明天。第二天起来之后，提着亿日元去千禧塔正门口与葛城会面。

CV：成宫宽贵

谷村正义因为崇拜身为刑警的父亲而进入警校学习。25年前，上野诚和会18名成员被枪杀的案件，正是他的父亲和杉内顺次所接手。然而由于一些不可告人的内幕，谷村的父亲被杀，他也从此踏上了寻找杀父凶手的漫长道路。习惯保护弱势群体的谷村认识汐岛靖子是因为无意中看到她被上野诚和会的人追杀。谷村平时并不愿意与其他刑警为伍，神室町的亚细亚街是他最常光顾的地方，亚细亚街中一家名为"故乡"的中餐馆以及店老板也和谷村有着深厚的交情。

谷村正义



杉内顺次

CV：远藤憲一

杉内顺次作为在犯罪一线工作30年的老刑警，其办案能力在搜查一课向来拥有不错的口碑。光鲜的形象背后，他的真实身分却是和葛城勋串通一气的黑帮卧底。25年前正是他和葛城自导自演了一出"帮派火拼"的好戏，此事后来被警队中的上司宗像征四郎识破，杉内不得不将葛城引荐给宗像。多年来由于自己的把柄被抓在宗像的手中，杉内也生活得非常压抑。向谷村坦白自己就是当年陷害其父亲的凶手后，如释重负的杉内被宗像征四郎的手下灭口。

●葛城翻脸后，谷村要在最短的时间内返回“故乡”。此时可以利用手提箱作为武器，而且使用次数无限，发动喧哗奥义极为华丽。杂兵战结束后，葛城的手下会将谷村的手提箱抢走，击倒全部敌人便进入追击战斗，玩法和之前一样。最后在屋顶跳跃的QTE，落地的瞬间要按 × 键。

●抢回手提箱后还有一场杂兵战，胜利后谷村还要甩开追兵火速赶往“故乡”。所幸及时赶到，赵等人并没有遭到葛城的毒手。

BOSS 上野诚和会构成员

这帮小混混中，体力最高的是一名叫做丰崎的，他的体型很高大，所以比较容易辨认出。战斗中先将持刀的敌人放倒，多利用抓投蓄气，之后便是连按□键后接△键发动奥义，战斗的难度不高。



第三章 真相への扉【通往真相的门扉】

●从神室町乘坐出租车前往“本厅”，在13号资料室调查左侧书架中间的资料，获取和25年前上野诚和会相关的情报。与门口课长对话可以返回神室町。

●重新返回亚细亚街的“故乡”，如果此时没有完成“もうひとつの事件”的委托，就会触发赵被人掳走的分支事件。和小女孩同行前往“千両通り”就能找到赵，消灭全部小混混将其救出。这样就可以返回“故乡”继续推动主线流程，不过如果想要将本分支完成，请参照支线任务的攻略介绍。

第四章 刑事として【作为警察】

●前往“スカイファイナンス”和秋山骏见面，商谈之后乘坐出租车前往码头和三岛见面。

追击战 杉内顺次

杀掉三岛的杉内在众目睽睽之下乘坐快艇从码头扬长而去，谷村当然不会就此罢休。乘坐快艇追击杉内并没有路线的提示，所以玩家要通过肉眼来判断障碍物以及杉内的逃跑方向。不仅如此，杉内在逃跑的过程中还会不停向谷村开枪射击。追击的成功与失败，以画面右下角双方的耐力槽来判断。要想追上杉内，玩家也必须按△键不停向其射击，时机为准星移动至杉内身上并变红的时候，此时还会有音效的提示。另外，如果玩家距离杉内的快艇较近且位于同一直线上，可以按□键突然加速冲撞对方，这能大幅扣减杉内的耐力槽。



●上岸后，杉内并没有放弃最后的抵抗，出现QTE后按○、□进行回避。

BOSS战 杉内顺次

杉内的足迹比较厉害，连踢命中玩家后还是很痛的。对方在斗气状态下，如果玩家处于倒地或者起身状态，会主动发起用膝盖攻击的喧哗奥义，过QTE非常容易躲闪。战斗中，□△的攻击比较容易蓄气，而且如……背后命中杉内还能一下子抓住他。



第四部 桐生一马

送走了冴岛大河，桐生一马的下一位“客人”是越狱时中枪却大难不死的浜崎豪。两人并未因为1年前的恩怨而反目。相反，浜崎豪从监狱中带出的秘密文件却引起了桐生的关注，文件中清晰地显示东城会和警视厅存在密切的资金往来。与此同时，从神室町赶来冲绳探监的莉莉(冴岛靖子)引起尾随而至的狱警们的注意，为了掩护桐生带着靖子安全离开，骚动中浜崎豪负伤过重在医院过世。再次回到神室町，桐生马不停蹄地赶往东城会，半路却目睹真岛吾朗被捕，靖子也被葛城连同冴岛大河一起捉去。更……的是，一直默默无闻的城户武还……山骏私人金库中的1000亿日元……桐生等人带着最后的砝码，能证明……像操纵黑帮的那本秘密文件前去与……城交换人质。戏剧性的一幕发生了……得到文件的新井在城户武的配合下……叛了奸诈的葛城，而忠于的城户……完成任务后却又被新井抛弃。这……剧的最后，以新井弃款而逃以及……与葛城同归于尽宣告结束。

第一章 再会

●与浜崎豪再会后，玩家也终于有机会操作历代的主人公——桐生一马，……“牵牛花”内的房间也可以被作为基地使用。在沙滩上找到遥，接着和站在……所里的浜崎豪对话，两人一起前往冲绳当地的警察署。

●在前玉城组的楼房内，斋藤带着一帮狱警杀到，一场恶战在所难免。虽然桐生无法抓投斋藤，但在能力设置上他却是4个主角中最强的，□→□→□→□→△的连击方式很多老玩家应该是非常熟了。斋藤在做出防御动作后，记得……下 × 及时进行回避。





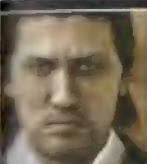
CV：黑田崇矢

关东最大的黑帮组织——东城会的前任四代目会长，人称“堂岛之龙”。离开神室町之后，桐生一马和遥在冲绳开了家名为“牵牛花”的托儿所，过上了与世无争的生活。2009年(3代的故事背景)，桐生一马被卷入与“基地扩大法案”以及“疗养地开发计划”有关的土地收买纠纷之中。事件解决后，桐生回到冲绳养伤。1年后，冴岛大河和浜崎豪这两名越狱囚犯的到来打乱了他的生活，获知警视厅副总监宗像征四郎与东城会存在权钱交易的关系后，桐生又一次踏上神室町的土地。



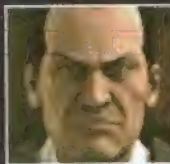
CV：高桥让二

1年前的浜崎豪还是东城会有头有脸的重要干部，他曾经与中国黑帮蛇华联手，妄图坐上东城会一把手的宝座。阴谋失败后浜崎豪刺杀桐生一马未果，因杀人未遂罪被判入狱。牢狱生涯让他彻底醒悟，帮助冴岛大河成功越狱后，他同时也从监狱中偷出了证明宗像征四郎犯罪记录的重要文件。虽然他侥幸得以漂流至冲绳，并将这一证据交给了桐生。但浜崎豪不久还是由于负伤过重而在医院离开了人世。



CV：德重聪

堂岛大吾是现任东城会的六代目会长，曾多次受到桐生一马的出手相救。由于葛城勋借由部下被杀的口实要挟东城会，堂岛大吾也面临着来自上野诚和会的巨大压力。作风不够硬派的他最终选择将希望寄托在警视厅副总监宗像征四郎的身上，而最后的事实证明堂岛大吾的选择完全是错误的，这让东城会陷入了更大的危机。



CV：立木文彦

葛城勋作为当年上野诚和会的一员，正是他密谋了事件的前前后后。25年前，他在冴岛大河"大开杀戒"的枪上做了手脚，冴岛射中自己以及其他上野诚和会成员的只不过是可以致晕却无法致命的橡胶子弹。冴岛离开后，葛城再拿出早已准备好的真枪将其他成员杀死。如此一来，惟一幸存下来的葛城便成为了上野诚和会理所当然的新掌门。利用和宗像征四郎一黑一白的依存关系，葛城的势力范围也越来越大，他的野心也渐渐伸向了东城会。

●……斋藤后一路往楼下……可，2楼都有很多狱……障碍物。快要到1……厅的时候，斋藤会突……出现，按○键完成……



BOSS 刑务官 齐藤

……于在此之前已经和……有过很多次交手，玩家……的攻击套路应该是再熟悉不过了。本场战斗的场景中还有很多道具可以捡起……武器。

第二章　神室町へ

●……着遥子回到神室町，先去"天下一通り"的酒吧"ニュー セレナ"找到伊达，……可以成为桐生一马的基地。

●离开"ニュー セレナ"收到古牧的……去神室町最北边的龙宫城道场……古牧本人，之后方可开始各种古……修行与天启。在千禧塔前，桐生一马会遇到被捕的真岛，至此本章结束。要注意的是，如果触发了该剧情并进入下一章，桐生一马的支线任务就无法推动，直至第3章结束。



第三章　遭遇

●神室町下起了大雨，桐生回到"ニュー セレナ"进行休整，不料却看到倒在地上的伊达。从"ニュー セレナ"出来之后沿着"天下一通り"向北走，就会看到……在秋山、谷村后面的遥子。





●依次沿着以下路线前进：泰平通り西→剧场广场里→剧场前广场→剧场北西→儿童公园。揭开儿童公园的井盖进入下水道就会迎来一场极为热血的战斗。

BOSS 秋山骏 & 谷村正义

与秋山骏和谷村正义一战可以称得上游戏中设计得最出色的一张战斗，面对同样身为主角的BOSS，相信每个玩家打到这里都会热血喷张。不用说，既然对手是两个人，那么当然首先应该重点先击倒其中的一个。谷村的攻击手段多但不怎么经打；秋山虽然攻击频率不高但体力很耐打。玩家根据自己的特点选择其中一个优先击倒即可。两人体力下降时会出现魄力十足的QTE，按键顺序随机，玩家不要光顾着欣赏而导致QTE失败。

●战斗胜利后继续前进，从最北边的井盖进入"赛の河原"，在那里可以找到花屋触发剧情。

第四章　里切りの连锁【背叛的连锁】

●离开"ニュー セレナ"，花屋会打来电话。等待玩家的将是游戏中最长的一连串剧情战斗，所以玩家务必有所准备。

●进入大楼之前的第一场杂兵战，领头的是一个拿着铁锤作为武器的堀江。他在挥动铁锤的过程中是打不出硬直的，玩家一定要等待他出招结束后在进行攻击，连击时也不要太贪，注意及时回避。





●在1楼大厅看到橱窗里的"模特"，按……键完成QTE。这里依然有实力比较强的领头的中BOSS——中野渡，……人的杂兵总是会死死地……住玩家，非常讨厌。……要尽量和敌人保持距离，……在走动中一……杂兵。最后剩下中BOSS就比较好说了，场景里的回复道具也别忘了拿。

●一路向上走，中野渡会再次出现，按照以前的打法将其击倒。……持散弹枪，必须近身攻击不给其留任何出手的机会。……敌人会分成几批从电梯中不断下来，全部击倒后才能继续向上层前进。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE


城户武

CV: 桐谷健太
城户武隶属于"金村兴业"，是东城会柴田组管辖下的三线黑帮组织的成员。城户原本只是忠实地跟随新井弘明闯荡的一个名不见经传的小角色，但却因为意外地发现秋山骏的私人金库而突然变得活跃起来。盗走金库中高达1000亿日元的巨额现金后，他企图与新井弘明联手扳倒上野诚和会的葛城勋，不料事成之后却被自己所信任的新井抛弃。

●到了90层，这是一块很大的区域，走廊和屋子之间被相互隔开。好在的是这里没有什么难对付的BOSS，而且场景内有不少回复道具可以拿来补充。进入东北部的一间屋子里，有敌人偷袭的QTE要按×回避。东南角跳至场景另一侧的QTE也是按×键。

●最后一间伸手不见五指的屋子，一进去就会有敌人偷袭的QTE，按×回避。先将持枪的杂兵消灭，如果找不到可以通过其开枪时的火光来判断位置。消灭所有敌人后从他们身上得到"神室町ヒルズの键"，打开紧急出口的门向屋顶前进。

BOSS 堀江 & 中野渡 & 凉宫 & 伊集院

本场BOSS战的敌人都是前面一路上击败过的，但是同时对付4个的压力也比较大。战斗开始后不要离对手太近，尤其是拿铁锤的堀江。先排除干扰优先将持有散弹枪的凉宫干掉，捡起他掉落的武器打起来会比较轻松，但是场景中一些打不出硬直的武器最好不要使用，不过一根双手持的铁棍倒是比较使用，发动奥义能给BOSS造成可观的全体伤害。总而言之，只要不被BOSS逼到角落，耐心与他们周旋就能应迎来胜利的曙光。

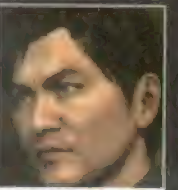


●战斗胜利后来到最上层与葛城对峙，本章结束。

最终部 镇魂歌

回到宗像征四郎的身边，新井并没有听从他的要求去追回那笔本应到手的巨款，而是将枪口指向了这位自己侍奉多年的上司。为了将这一切了断，秋山骏将1000亿日元重新放到了千禧塔的最顶层，在金钱的面前，各怀鬼胎的堂岛大吾、新井弘明、城户武以及"诈死"的宗像再次聚集到这里。这是一场四个男人与四个男人之间的战斗，他们为了自己的信念而战，这是一场没有输赢的决斗。尽管依仗权位的宗像征四郎并不承认自己的失败，但是当自己的犯罪证据随同从天而降的传单撒遍整个神室町，他也如同泄了气般瘫坐在地上。

数日后，东城会直属冴岛组正式宣告成立，为冴岛大河接风的是桐生一马、堂岛大吾以及真岛吾朗。东城会由此迎来了全新的时代——


新井弘明

CV: 泽村一树
表面上为人正直严肃的新井弘明，其实不受命于任何一方。他可以作为"金村兴业"的头目对柴田组的人毕恭毕敬，也能毫不留情地开枪杀死柴田，看似与他存在合作关系的葛城勋，新井可以面不改色地授意自己的小弟将枪口指向葛城，他甚至还能过河拆桥地除掉对自己忠心耿耿的城户。如果这一切都是因为他是宗像征四郎所派遣的卧底的缘故，或者是由于他原本的警察身分使然，那么当他敢于对身为警视厅副总监的宗像开枪时，其动机就只能被解释为个人意志了。

●至此，4名主角的各自持有的金钱以及仓库中的道具会被合算并共有，相互对话可以切换当前角色。另外，调查沙发上的毛毯可以休息，起到切换白天、傍晚和夜晚的作用。一切准备完毕后与伊达对话，直接进入最终决战。

BOSS 新井弘明

本场战斗由秋山迎战。新井也是以连续的足技为主，战斗中还会不停地侧闪。建议玩家在战斗中使用□□□□△△△的连续技，这样可以使得新井的防御被崩坏。当对手体力不支时发生QTE按键的顺序为□、连按○、△、△。



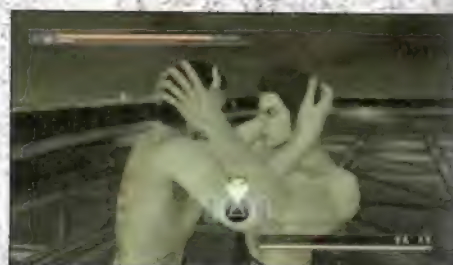
BOSS 城户武

别看城户武其貌不扬，但打起来还是比较难缠的。他的攻击间隙以及扑空产生硬直时，可以用□进行连击。而城户进入红色斗气状态后，攻击欲望非常强，一套连击的威力很可怕，所以行动时要比较谨慎。要提醒玩家的是，引诱城户武在红色斗气状态下放出大招，虽可以让他回复普通状态，但可以利用收招后较长的硬直时间对其进行反击，推荐使用□□□△△△的连击。城户武体力不够时QTE按键的顺序为×、□、○、△，而体力继续降低他还会自动蓄气回复体力，此时一定要及时上前打断。



BOSS 堂岛大吾

堂岛大吾和桐生一马类似，属于全能型的角色。不过如果玩家擅长使用□□□△△这样的连击，战斗也会比较轻松。战斗过程中会发生互殴的QTE，相互顶膝盖时连按△，相互对拳时则是连按×。战斗的后半段，对堂岛大吾使用普通攻击竟然会被其防反，多少有点麻烦。



BOSS 宗像征四郎

最后一个BOSS宗像征四郎其实只是一个胆小的懦夫，他会叫出数批护卫兵对付谷村，自己则躲在远处朝玩家放冷枪（可以通过其填弹的声音来判断开枪的时机）。起初玩家无法近身，用抓投将敌人甩出去比较安全也容易蓄气，更重要的是这样即便是被围也不会陷入危险，同时能避开宗像的子弹。击败全部护卫兵，精锐护卫兵以及护卫兵长会登场，此时虽然可以接近宗像并发起攻击，但考虑到战斗中会受到干扰，而且即便击败宗像也依然要消灭所有敌人才算胜利，所以还是建议玩家先将杂兵清理掉。最后只剩下宗像一个人时，满场追着他打还是很过瘾的。（笑）




宗像征四郎

CV: 北大路欣也
手腕阴险毒辣的宗像征四郎在官场上一帆风顺，他能成为日本警视厅的副总监，和其善于在暗中利用黑帮势力是分不开的。整个故事的起因，就是宗像征四郎企图除掉所有与25年前上野诚和会被袭事件相关的当事人，其中就包括冴岛大河的妹妹靖子，甚至也有昔日辅佐自己的葛城勋。以卑劣的手段将真岛持有的惟一能证明自己犯罪事实的证据骗到手后，宗像狂妄地放言谁也无法将其扳倒，即使被新井这样部下背叛，他依然能毫发未伤，宗像对此得意不已。

全支线任务攻略

第一部 · 第二章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
リストラの値段	秋山	昼	アクションスター遺稿	5000	—
弟子入り志願	秋山	昼	—	5000	完成"リストラの値段"
グルメレポーター	秋山	昼	10万圆,ダイヤモンド	5000	—
キャッチ指南	秋山	昼	—	5000	—
オタク改造計画	秋山	昼	きらきらっ!ラブシャイン	5000	—
お金の使い道	秋山	昼	御守り	3000	—
キャバクラ攻略法 · 秋山编	秋山	昼	9万圆	5000	—

リストラの値段

第二章与莉莉在公司会面之后,然后会接到花的电话。返回公司与盐原对话,3个选项都要选择(顺序可以不同),之后去七福通路西侧的"ののソバ屋"与广告公司的社长对话,再前往儿童公园与盐原对话。之后会发生战斗,胜利后得到"アクションスター遺稿"与5000经验值。

弟子入り志愿

在天下第一街"ナオミの馆"附近与盐原对话触发事件,随后触发战斗,胜利后完成任务。

グルメレポーター

在泰平街东侧的药店前与倒在地上的男子对话,之后前往チャンピオン街处的"亚天使"与味川对话,之后来到烧肉店会有选项出现,按照"七福通りの韩来"→"特上ロース"→"特上ハラミ"的顺序选择。之后回到"亚天使"与味川对话,获得5万圆报酬。前往拉面屋也会出现选项,按照"ピンク通り里の九州一番星"→"本场の浓厚なとんこつ"→"九州直送の明太子"的顺序选择,再次回到"亚天使"与味川对话,会获得5万圆报酬与稀有物品和经验值的奖励。

注:如果选择顺序不对的话,金钱会相对减少,稀有物品则不会获得。

キャッチ指南

去泰平街"エリーゼ"店前与ダメスカウト对话,之后要求在5分钟内获得和3人以上的约会许可。

1. 大人っぽい美人(和流氓战斗后)
2. 派手な女性
3. 大人しそうな女性(选"今や憧れの职业")
4. 流されやすい女(和流氓战斗后)
5. 今时の女(选"君が可爱かったから")

完成后会获得5000的经验值。

オタク改造计画

泰平街"エリーゼ"店前与可疑的男子对话,之后去"ミレニアムタワー"前与谷口对话,然后会发生大量对话与选项。按照"シック/ワイルド/爆笑"→"ビシッ/ダンディ/アフロ"→"男は强引きが/自分をアピール/空气を读んで"的顺序选择,最后再选"空气を读んで"后完成任务,会获得物品与经验值的奖励,无论玩家选择什么,结果都是一样的。



お金の使い道

泰平街西侧的"松屋"前与为金钱困扰的女人对话,之后会返回公司发生事件,得知这名女子叫祥子,之后在寿司屋前与她触发事件,再去"ル·マルシェ"前碰见她。之后再前往ホテル街深处的"ホストクラブADAM"前发生事件,随后和流氓战斗,胜利后返回公司与祥子对话,任务完成。

キャバクラ攻略法 · 秋山编

在七福街"MI U"前与南泽对话,之后去JeweL指名她,随后前往神室地下街的酒吧"Cuoz BAR"回答她的问题。

人物	问题	回答
Rio	好きな飲み物	シャンパン·ロゼ
Rio	飼っているペット	犬
Rio	チャレンジしたい仕事	セクシータレント
水谷[illegible]	特技	バレエ
水谷[illegible]	好きなもの	チキンバスケット
水谷[illegible]	好きなタイプ	运转のうまい男
爱原エレナ	好みのタイプ	オラニャン系の金持ち
爱原エレナ	出身地	京都
爱原エレナ	好きなもの	山崎12年

全部答对后获得报酬,如果答错一个的话,金钱会相对减少。

第一部 · 第三章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
弟子の反抗	秋山	全	—	5000	完成"弟子入り志愿"
妻の想い	秋山	全	—	5000	完成"弟子の反"
3000万の行方	秋山	全	金の皿	5000	完成"お金の使い道"
花ちゃんの忧郁	秋山	全	—	5000	完成"3000万の行方"
仇札	秋山	全	—	5000	完成"花ちゃんの忧郁"
FXで儲けよう	秋山	全	8万圆	2000	—

弟子の反抗

在剧场的广场前与有马对话,之后返回公司与盐原对话。在"Mストア"附近的白色大厦前与被金钱困扰的男子对话,之后在白色大厦入口处与盐原战斗,胜利后任务完成。

妻の想い

在公司与有马的妻子节子对话,之后去泰平街"エリーゼ"店前发生事件,接下来与有马战斗,胜利后任务完成。

3000万の行方

在ニューセレナ里侧与西浜对话接任务,之后选择"とりあえず话を聞く"→"テストをうけさせる"。然后在天下第一街处接到西浜的电话,回到公司领取装着3000万的箱子,之后去泰平街的"コインロッカー"前与西浜碰头,再次选择"一绪に着いていく"。来到七福街西侧的儿童公园内与美树的朋友们对话,接着去昭和街东边的"ル·マルシェ"前碰见美树,再去千两街向目击者打听情报,来到剧场前和学生二人组对话,再来到ホテル街的吉田百货商店前与タクシーの运转手对话,之后朝着红色砖瓦屋方向走。接下来就是与西浜的战斗,胜利后入手"金の皿"与5000经验值。



花ちゃんの忧郁

在韩来既发生"特选カルビ匈事件"之后回到公司与花对话,之后去以下四个地点分别和 NPC 对话:

1. 七福街 MEB 店内与喜欢大脚的男子对话
2. 中道街"クラブセガ"附近与男子对话
3. 剧场前的广场自动发生剧情
4. ミレニアムタワー前的夜店"エリーゼ"与店长对话

最后选择的场所附近有一个动机险恶的经营者,和他对话后他会逃跑,抓住后完成任务。

伪札

在公司与林田对话触发任务,之后去寿司屋和他的头领对话,再去中道街里店与店长对话,接着去"ポルケーノ"与店员对话,来到公园前的通路和流浪人对话,最后在神室町中步行时接到电话。在大通路前与男子对话,随后发生追捕战斗,接下来在夜晚的时候去埠头与可疑的男子战斗,胜利后完成任务。

FXで儲けよう

在公司附近会收到短信,之后去千两街东侧的路口与劝诱员对话,选择"话を闻きにきた",之后和 FX 会社的社长对话,选择"俺が金を出す"→"何があっても"→"とんだ诈欺商品だね",随后发生战斗,胜利后完成任务。

第一部 · 第四章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
リトライ	秋山	昼	–	10000	完成"妻の想い"
類似品に注意	秋山	昼・夜	超高电压电池	5000	完成"伪札"
キャバクラ修行	秋山	全	–	5000	完成"オタク改造计画"

リトライ

在天下第一街与盐原对话,然后在里侧与流氓对话,用"腹痛用の药"和他交换,之后在中道街和中年人和他交换"コンサートのヘアチケット",接着来到天下第一街的入口处与男子交谈交换"名片",最后来到剧场前的广场与男子交换"高级そうな时计",任务完成。

注:肚子疼的男人有 2 个,这样来回很浪费时间,直接用"ポールペン"和ミレニアムタワー前的作曲家对话就能换到"腹痛用の药"。

类似品に注意

在泰平街,コインロッカー的西侧与被假的天空融资公司欺骗的男人对话,前往剧场前的通路与气愤的女人对话打听假事务所的所在地,然后去公园前的ワークス上山入口处与主人对话,之后乘车前往假事务所。与可疑的男人战斗胜利后完成任务,入手稀有道具"超高电压电池"。

キャバクラ修行

泰平街夜店"エリーゼ"前与店长对话,之后按照"お店よりもフランクに"→"手が好きなものを选ぶ"→"家庭的な氛围气を出す"→"财布を出して払うふりをする"的顺序选择,示范完成后任务结束。

第二部 · 第三章 住所开放后

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
姐と弟1	冴島	全	高砥石	5000	身上有超过 3000 圆
猫とホームレス	冴島	全	猫の键	5000	–
钓り上げたものは	冴島	全	ルビー	5000	–
残侠	冴島	全	古代格斗王の轨迹	2000	–
追われる女	冴島	全	PLAYER の駒	5000	–

姐と弟1



在神室町地下街被一个少年偷走了 3000 圆,之后在隔壁花 1000 圆打听少年的住所,再前往神室町中央ベーキング东北处与少年对话,之后会发生两场战斗,胜利后任务完成。

猫とホームレス

在剧场地下 B1 处和流浪人对话,选择"やってみる"开始任务,再次选择"子猫の鸣き真似をする"→"牛乳やな",随后去七福街 M ストア购买牛乳,回到 B1 处把牛乳给猫,会得到"トラ猫のペンダント"和"白猫のペンダント"。接下来在剧场地下 B2 调查西南屋子中发光的墙壁,回到 B1 猫处调查消防栓得到"猫の键",再次去 B2 东北的屋子里调查书架,之后会和流浪人战斗。胜利后会得到地下街的"コインロッカーの键 B-3",开启后会得到 5 万圆,之后选择"渡す"会得到稀有道具和经验值,如果不交出去则任务会以"终"结束,但 5 万圆会保留下来。

钓り上げたものは

在埠头和宝石商的从业员对话,之后和船附近的老爷爷对话,3 次钓起小游戏完成后顺利把手提箱吊上来,之后会和流氓发生战斗,胜利后把"装着宝石的手提箱"交给宝石商的从业员,任务完成。



残侠

和七福街儿童公园前的片桐、入江对话,随后在天下第一街帮助片桐打跑流氓,离开一段时候后(推荐坐个出租车去码头)返回,在天下第一街里路地处再次和他们对话,任务完成。

追われる女

在剧场地下 B3 变电室处搭救女性,战斗胜利后在剧场地下前侧出口处会再次和可疑的男人战斗,随后ピンク通路里侧再次战斗,最后在ミレニアムタワー地下发生最后一次战斗,任务完成。

第二部 · 第三章 西侧公园调查后

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
龙宫城用心棒	冴島	全	300 枚点券,龙宫城利用可能	5000	完成"姐と弟1"
ボディーガード	冴島	全	–	5000	完成"龙宫城用心棒"
姐と弟2	冴島	全	龙の罐	5000	完成"ボディーガード"
复仇の理由	冴島	全	高级伞,铁の钉,BANKER の駒	5000	完成"猫とホームレス"
亲と子	冴島	全	ダイアモンド	5000	完成"追われる女"
演说妨害	冴島	全	–	5000	完成"亲と子"

龙宫城用心棒

在剧场地下 B1 处的住所与田所的手下对话,之后前往公园前龙宫城入口前与田所对话,事件结束后会获得 300 枚点券,出来后和流氓战斗,胜利后任务完成,同时可以使用龙宫城里的设施了。

ボディーガード

剧场地下 B1 处的住所与田所的手下对话,之后去ミレニアムタワー里侧的停车场与另一个田所手下对话,之后发生三场连续战斗,胜利后完成任务。

注:战斗中一定要保护好那个手下,如果他被打倒,那么任务将以"终"结束。

姐と弟2

剧场地下 B1 处的住所发生事件,随后前往六兰庄与恶霸发生两场连续战斗,胜利后获得稀有道具"龙の罐"与 5000 经验。

复仇の理由

在剧场前的通路发生救出流浪人的事件,随后与森本发生战斗,胜利后前往剧场前的通路再次与森本战斗,之后再与井口战斗,胜利后任务完成。

亲と子

在神室剧场前能看见一个站着[illegible]公司职员，在他附近会发生事件，随后选择"どれでも可"后，真纪子会同意去当夜店小姐，在七福街东侧的七福动物园处发生战斗，胜利后完成任务。

演说妨害

在泰平街ミレニアムタワー前和[illegible]被袭击的沼井对话，之后选择"俺[illegible]见张ってでやってもええで"协助[illegible]的演说，演说开始后和组员对话选择"へへ……"和"そろそろ暴れてやろうぜ"，之后会和流氓发生战斗，胜利后任务完成。
注：如果在演说开始后和组员以外的人对话3次，那么演说会宣告失败，而且任务会以"终"结束。

第二部 · 第四章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
それぞれの25年	冴岛	全	-	3000	完成"姐と弟2"
姐と弟3	冴岛	全	-	5000	完成"それぞれの25年"
姐と弟4	冴岛	全	龙の印章	10000	完成"姐と弟3"

それぞれの25年

七福街和田所的手下对话发生事[illegible]，之后去七福通路左侧，靠近住所这边，调查一块墙壁后发生事件，来到ホテル街背面与本山战斗。胜利后返回剧场地下向田所的手下报告，任务完成。

姐と弟3

剧场地下B1的住所处与田所对[illegible]触发任务，然后去"赛の河原"的地下竞技场与田所对话，之后开始肉搏式三连战，不能使用武器。全部胜利后从北侧的下水道追至儿童公园，抓住田所后与他战斗，胜利后完成任务。

姐と弟4

剧场地下B1的住所处与忠志对[illegible]，之后前往剧场广场里侧的高须组事务所与忠志对话，接下来和流氓们三连战，胜利后得到稀有道具"龙の印章"与10000经验值。

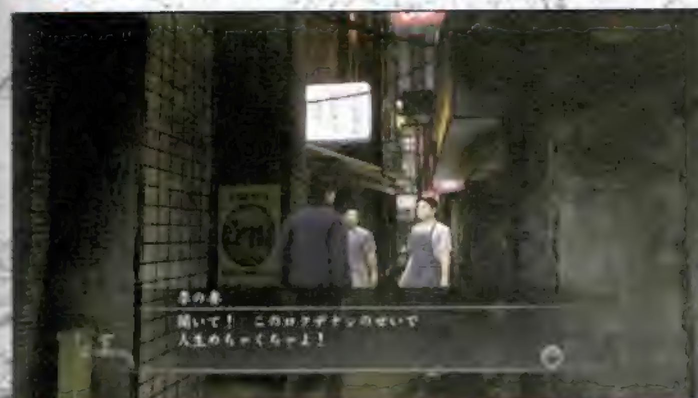
第三部 · 第一章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
ギャンブル狂のブルース	谷村	昼·夜	大·大·大爆钓，龙宫城利用可能	5000	-
恋人ナッテクレマスカ	谷村	昼·夜	瞬间冷却材MAX，神树の木切れ	5000	完成"ギャンブル狂のブルース"
キャバクラ攻略法·谷村编	谷村	全	6万圆	50000	-

ギャンブル狂のブルース

亚细亚街西侧的入口处与李美[illegible]对话，之后前往公园处，在龙宫城入口处与流浪人对话发生事件，随后接受搜索3人的任务。
1. 阿久根 在神室中央パーキング西[illegible]402附近和他对话，之后开始追捕战，抓住后取得"阿久根の写真"。
2. 龟井 在チャンピオン街的シェラック附近和他对话，之后发生战斗，胜利后得到"龟井の写真"。
3. マリア 在ミレニアムタワー前面的下水道出口附近和她对话，之后会和5个保镖战斗，胜利后得到"マリアの写真"。

搜集完上述三个写真后任务完成，获得稀有道具"大·大·大爆钓"，同时谷村能够使用龙宫城里的设施了。



恋人ナッテクレマスカ

在住所附近与フェイ对话触发任务，随后选择"わかった，恋人になってあげるよ"，来到チャンピオン街里侧再次和フェイ对话，之后会和石和发生战斗，胜利后得到稀有道具"瞬间冷却材MAX"。从チャンピオン街出来后再次与石和战斗，在追着石和来到千两街时会接到フェイ的电话，从ピンク街北侧的"PurpleMoon"抄近路，抓到石和后任务完成。

キャバクラ攻略法 · 谷村编

在七福街MEB前与南泽对话，然后去Jewel店内指名她，随后在神室地下街的酒吧"Cuoz BAR"里回答她的问题。

人物	问题	回答
河崎[illegible]	好きな食べ物	チキンバスケット
河崎[illegible]	悩み	嫌がらせをしてくる客がいる
河崎[illegible]	お笑いについて	好き
一木千[illegible]	気をつけること	強い酒を飲まない
一木千[illegible]	部活	歌舞伎
一木千[illegible]	目标	女优になること

全部回答完后任务完成。
注：答错的话金钱会相对减少。



第三部 · 第一章 靖子搜索后

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
合コンに行こう	谷村	全	5万圆	3000	-

合コンに行こう

在中道街的和民店前和两个在一起的男人对话，之后有大量的选项出现，按照以下顺序选择后完成任务。"リョウタだ"→"ここはユースケに任せる"→"确かに可爱い"→"ユースケに助け舟を出す"→"サワーを进める"→"ユースケに任せたらどうだ？"。

第三部 · 第二章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
エトランゼ	谷村	昼	5万圆	5000	完成"合コンに行こう"
もうひとつの事件	谷村	全	-	5000	完成"恋人ナッテクレマスカ"
手がかり	谷村	昼	龙の瞳	5000	完成"もうひとつの事件"
目击者	谷村	昼	BJのお守り	5000	-
车上荒らし	谷村	昼	赤い宝石	2000	-
上からの报酬	谷村	昼	惊得スパイアイテム全集	5000	完成"目击者"或"车上荒らし"

エトランゼ

在七福街东侧的七福动物园碰见流氓欺负外国人的事件，之后与流氓发生战斗，胜利后接受外国人的寻路请求，选择"将棋のことだな"和"[illegible]だろう"后完成任务。

もうひとつの事件

在亚细亚街与メイファ对话之后会获得"スタミナンX"和"タフネスZ"这两瓶回复药，同时メイファ同行。随后前往千两街东侧与可疑的男人战斗，随后救出赵。进[illegible]ナイトの馆"后发生事件，去ピンク街与围着紫色围巾的女对话，随后和她开始追捕战，结束后前往码头仓库前与可疑的男人战斗，胜利后完成任务。

手がかり

在于两街北侧会收到警察的无线电通知，随后去剧场广场前的"マッハボウル"与附近的警官对话，之后会受到咲的电话，前往チャンピオン街与咲对话。接下来来到中道街的世嘉俱乐部，从里侧的大厦进入，上去后会发生强制战斗。回到"ナオミの馆"与ナオミ对话并且支付5万圆，去神室地下街的酒吧"Cuoz BAR"发生事件，出去后在地下街的自动保管箱处发生战斗，胜利后获得稀有道具"龙の瞳"与5000经验值。



目击者

在剧场的广场一侧出口处与胆小的男子对话，之后选择"わかった、捕まえてやるよ"后得到画像，和附近身穿黑色衣服、金发的男人对话后发生战斗，敌人有一人持枪，两人持刀，要小心对付。胜利后获得稀有道具"BJのお守り"与5000经验值。

车上荒らし

在剧场西北处打听"车上荒"的传闻，之后去儿童公园前的车站发现"车上荒"，轻推左摇杆慢慢接近他与其对话，之后选择"それ、その车の键なの?"。随后与可疑的男人发生战斗，胜利后获得稀有道具"赤い宝石"与2000经验值。

上からの视线

在剧场的广场附近、マッハボウル的侧面与胆怯的女人对话，之后前往神室町西侧パチンコ屋的屋顶上，通过屋顶来到侧面的大厦发生事件，之后和屋顶上的偷窥犯展开追捕战，抓住后完成任务。

第三部 · 第二章 准备好手提箱后

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
盗まれた里金	谷村	全	ルビー	5000	完成"ギャンブル狂のブルース"
声なき声	谷村	昼・夜	–	5000	完成"盗まれた里金"

盗まれた里金

从亚细亚街出来的时候会接到メイファ的电话，之后回到住所和メイファ对话，然后去天下第一街里侧的第三公园附近的空地上找柳对话，之后和柳发生战斗，胜利后完成任务。

声なき声

在住所处与赵对话，之后在住所里侧的小通道里与ヌイ对话，在旁边一个男子的店附近用主视点模式找到ヌイ。接下来前往2F的修行场与タオ对话，在西侧入口的台阶下用主视点模式找到タオ。去南侧地区的垃圾箱前和ミヨン对话，然后回到住所前的通路，在天井处用主视点模式发现ミヨン，完成后任务结束。

注：小孩子都在亚细亚街中，靠近躲藏着的小孩子后会有"……"作为提示，然后用主视点模式观察即可。

第三部 · 第四章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
メイファへの手纸	谷村	全	–	5000	–
ブリッジの正体	谷村	全	–	5000	完成"手がかり"
受け继がれるもの	谷村	全	龙の印章	10000	完成"ブリッジの正体"
危险な游び	谷村	全	300万圆	5000	–

メイファへの手纸

亚细亚街住所处与赵对话，然后前往西公园的厕所前与流氓发生战斗，胜利后继续前往ホテル街西北处与流氓发生战斗，接下来还有一场强制战，搞定后任务完成。

ブリッジの正体

在中通道里侧的店前与可疑的男人发生战斗，之后去チャンピオン街里侧找咲对话，再来到"ナオミの馆"与ナオミ对话，接着去神室町西屋上的庭院再次找到咲。接下来还是与刚才的可疑男子战斗，胜利后去天下第一街西侧大厦的入口处附近找津田，战斗胜利后任务完成。

受け继がれるもの

"ブリッジの正体"完成以后，从チャンピオン街出来时会接到ナオミ的电话，随后去"ナオミの馆"与ナオミ交谈。接下来去ピンク街里与杀手战斗，结束后继续与流氓战斗，之后只要追捕到胜普就能完成任务，获得稀有道具"龙の印章"与10000经验值。

危险な游び

去龙宫城的赌场与老人交谈决一胜负，之后选择"胜负する"→"强气で引金を引く"→"最後の胜负をする"→"无心で引金を引く"后可获得300万圆的巨额资金。

注：如果不按照上面的顺序来选择，那么只能获得1000点的经验值，而且任务将会以"终"结束。



第四部 · 第二章 ニューセレナ处的住所可以使用后

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
ひねくれ者再来	桐生	全	神树の木切れ	5000	–
ユータローの就职活动	桐生	全	–	5000	完成"ひねくれ者再来"
ユウヤのやり方	桐生	全	–	5000	–
懲りないアイツ	桐生	全	モテモテ腕轮	5000	完成"ユウヤのやり方"
キラーギャング	桐生	全	–	5000	完成"懲りないアイツ"
师弟对决	桐生	全	九州一番星"黒とんこつラーメン"追加	5000	–
优しい嘘	桐生	全	プラチナのペアリング	5000	完成"师弟对决"
カレーを巡る冒险	桐生	全	スタミナンスパーク	5000	–
街のヒーロー	桐生	全	フィットネス・ギア	5000	完成"カレーを巡る冒险"
キャバクラ攻略法・桐生编	桐生	全	6万圆	5000	–

ひねくれ者再来

从ニューセレナ出来后会收到短信，之后去ホテル街与七福街的十字路口处与棒球爱好者对话，接下来找吉田棒球中心前的代理人对话，小游戏要求10次挥棒中打出一次本垒打，完成后获得稀有道具"神树の木切れ"与5000经验值。

懲りないアイツ

走过"スターダスト"店前时会自动和ユウヤ对话，之后前往世嘉俱乐部剧场前的店，然后再赶往中道街的汉堡店，随后在チャンピオン街东侧发生事件，最后与假桐生发生战斗，胜利后完成任务。

ユウヤのやり方

在天下第一街的"スターダスト"店前与ユウヤ对话，之后进入店中与一辉对话。然后在中道街汉堡店前与靠在电话亭处的女人对话，在和和民店前的真也对话，之后会和真也发生战斗，胜利后完成任务。



コータローの就职活动

在ミレニアムタワー的东侧拉面店前找コータロー对话发生事件，之后去七福街东侧韩来附近阻止纠纷，与流氓战斗后四处走走会受到短信。接下来去中道街入口处与コータロー对话，再次和流氓战斗后任务完成。

カラーギャング

在七福街靠近 Jewel 附近有一家"咖啡男爵"，在店前与白木对话，接着在中道街广告牌附近找赤井兄弟对话，继续在中道街与泰平街的十字路口处找正在和女朋友打电话的男子对话。然后去中道街里侧的广场与青田发生战斗，完成后任务结束。

师弟对决

进入位于ピンク街处的"九州一番星"触发事件，之后和店里的植田对话选择"俺も手传おう"。接下来与这里的顾客对话，来到泰平街东侧、チャンピオン街入口前的停车场与松山对话，随后返回"九州一番星"前与他对话，在 2～3 个选项后选择"适当にぶらつくか"，任务完成后会追加"黑とんこつラーメン"。

优しい嘘

在卖小家电的店前与老板对话，随后和千草发生事件，选择"千草につきあう"，之后会发生一场强制战斗，胜利后任务完成。

カレーを巡る冒险

在公园前的通路，也就是龙宫城的出口前与男子对话，移动后再次和他对话接受任务。去松屋得到"大量のオリジナルレトルトカレー"，再去ニューセレナ把"大量のオリジナルレトルトカレー"解冻，之后回到公园前的通路找男子对话，任务完成。

街のヒーロー

在天下第一街里侧和穿紧身裤的男子对话发生事件，随后去中道街里侧和男子对话，接下来的事件关系到主线剧情，在本章中就无法继续了，所以请在第四章开始后继续这个任务。第四章开始后去ミレニアムタワー搭救这个穿紧身裤的男子，然后去松屋买"オリジナルレトルトカレー"，回来和他对话完成任务。

キャバクラ攻略法・桐生编

在七福街 MEB 前与南泽对话，然后去 JeweL 店内指名她，随后在神室地下街的酒吧"Cuez BAR"里回答她的问题。

人物	问题	回答
斋藤支静加	昼のお仕事	遗体修复师
斋藤支静加	恋爱テクニック	お背中を～
斋藤支静加	大好物	野菜スティック
森摩耶	他の职业	モデル
森摩耶	悩み	よく职务质问をされる
森摩耶	好きな食べ物	チョコレート

全部回答完后任务完成。

注：答错的话金钱会相对减少。

第四部・第四章

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
家族の条件	桐生	全	－	5000	完成"街のヒーロー"
医者と心	桐生	夜	－	5000	－

家族の条件

在天下第一街ニューセレナ前与沙耶对话，然后去ミレニアムタワー大厦前和ミノル对话，随后在剧场的广场前与其母亲对话，完毕后再次返回与ミノル对话。接下来去七福动物园处发生战斗，胜利后返回剧场前的广场与其母亲对话，最后去ミレニアムタワー大厦前和ミノル对话完成任务。



医者と心

夜晚坐出租车前往码头，然后和倒在地上受伤的男人对话，回到ニューセレナ后找谷村对话，接下来会和蛇华构成员展开战斗，此时谷村也会加入战斗，胜利后完成任务。

最终部

名称	主人公	时间	报酬	经验值	备注
绿色の影	冴岛	夜	スタンガン	5000	－
花言叶	桐生	昼・夜	－	5000	－
ヒルズの鳴	桐生	昼・夜	龙の印章	5000	完成"花言叶"
桐生の子守	桐生	昼・夜	光の宝石	5000	完成"家族の条件"
亚门	桐生	夜	龙神丸	－	完成全部 82 个分支任务

绿色の影

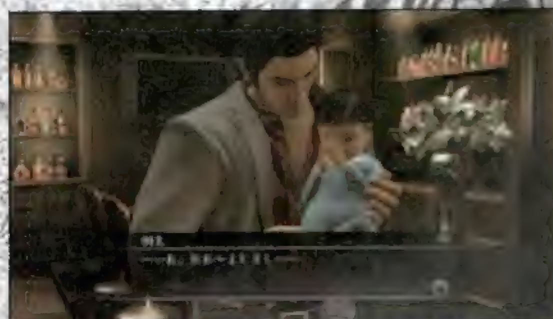
晚上在神室剧场前的自动电梯处和愤怒的流浪人对话，随后前往剧场地下 B1 处找流浪人对话，接着会在住所处发生特殊事件。出来后去儿童公园和"疑り深い AD"对话，然后去 M ストア购买"もろきゅう"，返回公园处的井口放下"もろきゅう"，再次购买一个放在井口处。放完之后去寿司屋买"でかっぱ卷"（需要 750 圆），随后回到公园把"でかっぱ卷"放在井口处就会看见河童，追捕战胜利后入手"スタンガン"与 5000 经验值。

花言叶

在ミレニアムタワー前与タカシ对话后带他去花屋，之后在"赛の河原"地下和他对话发生事件，在福间殿前碰见他与谷村的事件。随后再去中道街里侧碰见秋山和他的事件，チャンピオン街东南的空地上碰见冴岛和他的事件，3 个事件触发后返回花屋对话，最后返回ミレニアムタワー前与タカシ对话完成任务。

桐生の子守

在ニューセレナ发生小宝宝事件，随后选择"お漏らししているのでは？"。随后出来在店前找到一名目击者对话，继续在里侧与看起来很糟糕的男人对话。接下来去神室中央停车场 404 处与可疑的男人战斗，胜利后替小宝宝起个名字任务完成。



ヒルズの噂

在天下第一街里侧通路的第三公园处与上野诚和会的三下对话，之后去七福街"MEB"附近找传闻者对话。等到天黑时再去西侧公园的厕所，在西公园东北的"神室町ヒルズ"入口前按〇偷听，然后悄悄潜入进去，最后和"O・B・ホ－ムズ"战斗，胜利后获得稀有道具"龙の印章"与5000经验值。

亚门

首先要完成全部82个分支任务才能开启，完成后在ニュ－セレナ中与谷村对话拿到信，夜晚的时候去神室中央停车场30/和男子对话进入竞技场，接下来是4场难度异常高的对决。

第一战：秋山骏 VS 亚门一也
第二战：冴岛大河 VS 亚门次朗
第三战：谷村正义 VS 亚门三吾
第四战：桐生一马 VS 亚门丈

四场战斗的难度非常高，请玩家做好充足准备，胜利后可以获得强力武器"龙神丸（攻击力120、次数60）"

全奖杯列表说明

奖杯	标题	说明
白金	プラチナトロフィー	取得游戏中的全部奖杯
铜	ストーリー第一部クリア	完成游戏流程第一部
铜	ストーリー第二部クリア	完成游戏流程第二部
铜	ストーリー第三部クリア	完成游戏流程第三部
铜	ストーリー第四部クリア	完成游戏流程第四部
金	感謝～スタッフ一同～	完成游戏流程最终部
金	伝説を継ぐもの	EX-HARD模式通关（HARD模式通关后出现）
银	究極を継ぐもの	究极斗技全部完成
铜	おさらいしマスター	回想《龙が如く》、《龙が如く2》、《龙が如く3》全部看完
银	最強を継ぐもの	全部四名主角达到最高等级LV20
银	不屈の男	在主线流程中以NORMAL模式通关且一次没有切换为EASY模式
铜	サブストーリー-4	4个支线任务达成"完"或者"终"
铜	サブストーリー-20	20个支线任务达成"完"或者"终"
银	サブストーリー-40	40个支线任务达成"完"或者"终"
金	亚门击破	击败隐藏BOSS亚门，完成该支线任务（全部82个支线任务均完成后，桐生一马即可开启本支线任务）
银	神室の食通	在全部饮食店点菜1次以上（不包括酒吧，但包含下水道的露天饮食店）
铜	キーマスターへの道	打开5个储物柜
铜	贈るよろこび	让夜店小姐穿戴自己赠送的礼物
铜	レッツアフター！	接到夜店小姐店外约会的邀请
银	Mr.ドレスアップ	在"No.1キャバ嬢をつくろう"任务中全部服装类型收集1种以上（总计23种）
铜	名刺ハンター	通过自由入店（フリー）获得所有夜店小姐（总计10名）的名片
银	エンブレムコレクター	在"チームエンカウント"中获得并持有10个徽章（エンブレム）
银	斗技場の千両役者	获得称号"斗技场の千両役者"（冴岛大河）

奖杯	标题	说明
铜	駆け出し師匠誕生	在"格斗家をつくろう！"任务中让1个人在新人锦标赛中获胜
铜	全武器カテゴリ制覇	全部武器类型制作1种以上
铜	天启の求道者	学会3种"天启"
铜	VIP会员样	成为按摩服务的VIP会员（接受5次普通按摩）
铜	湯けむり卓球奉行	1场乒乓球比赛中发动3次必杀攻击
铜	人间ジュークボックス	点播完所有的卡拉OK曲目
铜	ハットトリック	在飞镖游戏中实现帽子戏法（连续3次命中靶心）
铜	キャロムファースト	在桌球比赛"四つ球"中得分
铜	ボイルドターキー	在保龄球迷你游戏中连续3次全中
铜	駆け出し博徒	全日系赌博游戏各玩1次
铜	ルーキーギャンブラー	全CASINO系赌博游戏各玩1次
铜	ようこそセガへ	CLUB SEGA内全部迷你游戏各玩1次（总计4种）
铜	パチキングへの道	获得柏青哥游戏的奖品"トロフィー"（3000点兑换）
铜	成ったで候	在将棋对局中达成"成った"
铜	セブンペア	在麻将对局中打出"七对子"
铜	Mr.一石二鸟	室内击球游戏中1次击中2个记分牌
铜	Mr.アウトドア	高尔夫和垂钓各游玩5次
铜	歩く银行	拥有金钱超过1000万日元
铜	神室の铁人	通常移动超过100km
铜	神室暴走王	撞倒100个过路人
铜	秋山赏	用秋山骏赚钱累计100万日元
铜	冴岛赏	用冴岛大河购买枪支5把以上（神室町东屋上武器店）
铜	谷村赏	用谷村正义在赌场（CASINO）累计赢得10000点
铜	桐生赏	用桐生一马捡起100个武器并破坏
铜	神室のエコマスター	捡起街头的垃圾（ゴミ）20个
铜	Mr.タイガーロール	收集全部"觉书"

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

暴雨	SCE Quantic Dream	动作冒险
PS3 Heavy Rain		中英文合版
2010年2月23日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄 17岁以上

通关时间：一周目约 10 小时，取得白金视几个麻烦奖杯的完成情况，在 20 至 30 小时之间

HEAVY RAIN®

文 胜负师 美编 木仙

虽说《暴雨》是一款动作冒险游戏，但官方将其定义为"互动戏剧"，和早年3DO 上推出的那些互动电影从本质上来说是一种类型。当然，因为图形技术与开发理念的大幅进化，《暴雨》可以说是目前互动电影式游戏的终极形态。而深入游戏之后，除了一些 QTE 的战斗，游戏的动作要素其实并不多，其结构、对剧情的重视以及多分支多结局的设定，更接近于文字冒险游戏，让这款游戏的实际游玩感觉界于文字与动作冒险之间，与众不同那是一定的。虚拟角色的演绎同样真实可信，扣人心弦，欣赏故事的同时，玩家还掌握着人物的命运，这样的游戏体验非常奇妙。一款独占大作，有中文版本，游戏方式还十分新鲜，这样的佳作可谓难得一见，推荐所有的剧情派神机玩家用心体验。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

[一周目详尽攻略]

操作与难度

《暴雨》的操作非常特别，虽然游戏中有比较详细的教学，但这里还是先几个注意点。角色移动为按住R2键，左摇杆只能控制角色的方向，不按R2键时为控制头部的转动，而含有方向键的QTE是推右摇杆的相应方向，这些特别的操作方式需要适应一下。按住L2键为显示角色的思维想法，但并不是所有的场合都会有思维，而且思维大部分情况下是对剧情的补充或是对玩家的提示，对流程本身没有什么影响。至于常见的与物体的互动以及QTE的操作类别有向指示方向推右摇杆、缓慢轻推右摇杆、根据指示方向晃动六轴手柄、连打按键至提示消失、同时按住各种按键直接提示消失、在限定时间内按相应的键等等，这些操作在游戏中会逐步碰到。

由于QTE操作需要一定的反应力，如果玩家无法适应，可以随时调节操作难度。"我只是偶尔游玩且不熟悉无线控制器"为简单难度，"我经常游玩且已熟悉无线控制器"为普通难度，"我相当常玩游戏，且已熟悉无线控制器"为困难难度。简单难度没有轻推右摇杆的指令，指令涉及的按键也比较少，而困难难度的指令会更为复杂。注意，难度与奖杯取得无关。

攻略开始前

本作因为是个极为强调剧情的游戏，因此与剧情相关的奖杯条件均为隐藏状态，必须完成相应章节，且达成条件时才会开启奖杯并显示条件，奖杯也只会在读盘画面（人物脸部特写或黑屏）中才会弹出，而且与多个章节相关联的奖杯只会在靠后的章节完成之后才能取得，因此不必操之过急。以下流程攻略中"特别提示"一项是奖杯取得的注意点，以及一周目游戏过程中关键点的推荐选择，如果按此推荐顺序进行，那么完成全结局、取得白金奖杯的时间可以大幅节省。另外，如果没有必要，请不要随意使用章节选择功能，因为这样可能会造成前后剧情出现矛盾，而打乱特定条件奖杯的取得，需要用到章节选择的地方，都会在"特别提示"中说明，选关时请在出现保存方式时选择"保存"。最后，为避免剧透过多，玩家可以选择自己通关一遍后再看本攻略，或是打一章看一章，通读一遍再打很可能会损失不少的乐趣。当然，最关键的剧情，在本篇攻略中亦不会提及。



HEAVY RAIN 大师
Heavy Rain Master

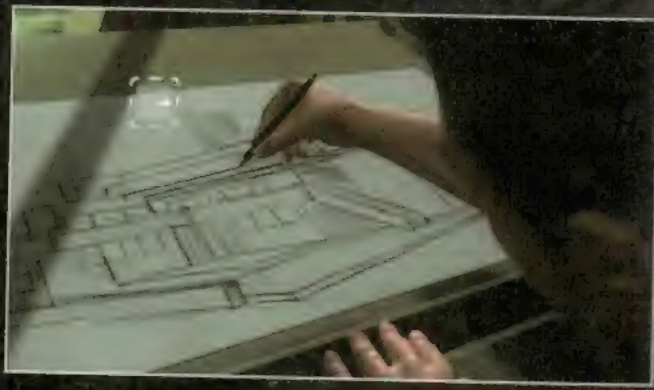
取得条件：解除游戏所有奖杯的封锁。

01 序章

基本流程

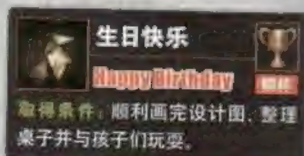
《暴雨》的操作非常特别，虽然游戏中有比较详细的教学，但这里还是先几个注意点。角色移动为按住R2键，左摇杆只能控制角色的方向，不按R2键时为控制头部的转动，而含有方向键的QTE是推右摇杆的相应方向，这些特别的操作方式需要适应一下。按住L2键为显示角色的思维想法，但并不是所有的场合都会有思维，而且思维大部分情况下是对剧情的补充或是对玩家的提示，对流程本身没有什么影响。至于常见的与物体的互动以及QTE的操作类别有向指示方向推右摇杆、缓慢轻推右摇杆、根据指示方向晃动六轴手柄、连打按键至提示消失、同时按住各种按键直接提示消失、在限定时间内按相应的键等等，这些操作在游戏中会逐步碰到。

由于QTE操作需要一定的反应力，如果玩家无法适应，可以随时调节操作难度。"我只是偶尔游玩且不熟悉无线控制器"为简单难度，"我经常游玩且已熟悉无线控制器"为普通难度，"我相当常玩游戏，且已熟悉无线控制器"为困难难度。简单难度没有轻推右摇杆的指令，指令涉及的按键也比较少，而困难难度的指令会更为复杂。注意，难度与奖杯取得无关。



特别提示

序章相关的奖杯取得条件比较苛刻，有三个注意点。第一是画设计图时出错虽然没有关系，但是一定要不停地使用绘图工具，直到完成签名才从椅子上站起来；第二是帮妻子摆盘子时，一定要按要求轻拿轻放，如果是选简单难度，那么就没有这方面的顾虑；第三是和孩子们玩的时候，直升机和骑马两项玩家不要主动停下来，一定要玩较长时间，让伊森自己把孩子放下，这一点很重要，也是很多玩家拿不到这个奖杯的问题所在。全部条件达成后，也不会马上取得这个奖杯，需要在"父子"章节完成后或是"父子"章节开始时退回主菜单再读档才会开启。



生日快乐
Happy Birthday

取得条件：顺利画完设计图，整理桌子并与孩子们玩耍。

02 购物中心

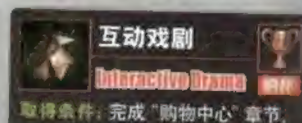
基本流程

一家四口前往购物中心，妻子带肖恩去试鞋子，让伊森照看大儿子杰森。杰森看到卖气球的小丑被吸引过去，做为老爸自然要跟过去。帮杰森买了个红气球，付钱那一眨眼的工夫，儿子就没影了。安抚了一下妻子后，伊森就去找儿子。由自动扶梯下去，拔开人群，朝红气球方向走去，发现不是，反身又看到个拿红气球的小孩，也不是。走出购物中心大门，发现儿子已经跑到马路对面了。将他唤回时却发生了不幸，虽然伊森飞身扑救，但大儿子还是被车撞死，他自己也身受重伤……



特别提示

这一章如果没有下载升级文件，很容易出现杰森被卡在某处一动不动，但伊森站在儿子面前也没反应的奇怪BUG。完成本章可取得奖杯"互动戏剧"，但和"生日快乐"一样，要在下一章完成后或是"父子"章节开始时退回主菜单再读档才会开启。



互动戏剧
Interactive Drama

取得条件：完成"购物中心"章节。

03 父子

基本流程

两年后，伊森虽然身体已经康复，但精神上却受尽煎熬。他和妻子离婚，并和小儿子肖恩从原先的大宅搬到了简陋的公寓。从学校把儿子接回家后，肖恩一言不发地在沙发里看电视，对伊森的提问爱理不理的。此时可以做的事情比较多，比如去楼上工作室看家庭录像，去后院投篮，陪儿子看电视，或是干脆坐在椅子里发呆。不过，做为一个父亲，照顾儿子才是最重要的。

在儿子看电视时，去厨房拿点零食给他，顺便看一下小黑板上的时间表：6点做功课，7点吃饭，8点睡觉。那么6点左右就要让儿子去做功课，他要是还想看电视也不要惯着他。做完功课要帮儿子检查一下，再让儿子去看电视。肖恩看电视时会打喷嚏，去二楼卫生间的柜子里拿药给他。看看时间，如果快7点了，就去做饭，冰箱里鸡肉和匹萨，随便取一样放到微波炉里加热，好了就叫儿子来吃饭。厨房桌子上有水果，用水果表演杂耍可以逗儿子开心。此时还有点时间，可以在房间里转转，看看报纸信件，了解折纸杀手的报道，再找一下洗衣房的位置。8点左右让儿子上床睡觉，他想晚点睡的话不要答应他。在二楼卧室，儿子说自己的小熊玩具不见了，没有小熊他睡不着，此时去一楼洗衣房，在洗衣机上面找到小熊交给儿子，再帮儿子拉好窗帘，盖好被子，亲吻他的额头，最后走出房间时轻轻关上房门就大功告成了。

刚走出儿子的卧室，伊森只觉得一阵眩晕，等他恢复意识时，已经跑到了离家很远的户外，手中则握着一个折纸。

特别提示

在这一章里，你可以完全不按照时间表来行动，做一个不负责任的父亲，比如在雨中玩上几个钟头的投篮享受寂寞，当然，"好父亲"这个奖杯也就和你没什么关系了。"好父亲"的关键两点就是按时间表的计划办事，还有就是哄儿子安然入睡，虽然上述流程中有一些举动与奖杯条件无关，比如拿点心、表演杂耍等，但这些举动却能让这个奖杯更具含金量。总之，要做一个好父亲可不容易。另外，在章节最后伊森眩晕时，如出现无声状态，那就说明要死机了，死机后请长按主机的电源键重启。此处死机发生率较高，补丁文件也没能很好解决这一问题。

好父亲 Good Father 铜杯
取得条件：与肖恩照计划行动，并带他回床安稳地睡着。

04 堕落地方

基本流程

本章操作的是私家侦探史考特。进屋后先与门房对话，了解他要找的罗伦的房间位置，去二楼左侧最里面的那间房敲门，反复敲或在罗伦关门前把门推开都可以进入房间。罗伦是个沦落风尘的妓女，她的儿子被"折纸杀手"所杀，不过她把史考特当成了客人。史考特把钱放在桌上，表明来意，罗伦却不愿提供帮助，此时需要说服她，让她谈论自己死去的儿子。不过没多久，罗伦还是下了逐客令，史考特留下名片便离开了。

走到门外，史考特的哮喘发作，取吸入器用药。此时有个男子进入罗伦的房间，并传来罗伦的惊叫声。这个男子叫特洛依，是个有暴力倾向的嫖客，每次都会殴打罗伦。此时可以选择离开，当然也可以敲门解救罗伦。史考特与特洛依扭打在一起，把特洛依打跑之后，罗伦对侦探先生的态度好了许多，史考特则一瘸一拐地离开了。

特别提示

本章有两个相关奖杯，可一次取得。首先要让罗伦谈论自己儿子的事以提供线索，只就不说"我付钱了"这种没有绅士风度的话，其他选项都可以打动她。至于特洛依，那是一定要好好教训的，只要QTE不要失误太多，要打跑他非常简单。有意思的是，如果失误较多，史考特脸上的伤就会比较多，而进屋子比较晚的话，罗伦的脸上也会多出些淤伤。

救星 White Knight 铜杯
取得条件：击败特洛依。

私家侦探 Private Eye 铜杯
取得条件：打动罗伦谈论儿子。

05 犯罪现场

基本流程

FBI侧写专家杰登到达折纸杀手第八个受害者尸体的发现地进行勘察，他的眼镜和手套是一种名为ARI的极具未来色彩的调查工具，可以轻易地在现场发现血迹、气味、脚印、车胎印、指纹等重要线索，并做出即时发析，堪称"火星科技"。向警戒线外的警察表明身分便可进入犯罪现场去找布雷克副队长，一种方法是直接找他，还有种方法是接近尸体，这样布雷克会自动出现。跟着布雷克转了圈子，了解案情后就可以戴上ARI开始勘察现场了。

现场有一些警察脚印之类的无用信息，这些不用管。先去帐篷里调查死者的尸体，手上的折纸、身上摆的兰花、脚上的血迹都是重要线索，帐篷外有兰花花粉，延花粉可以找到杀人魔留下的脚印，一路寻过去可以找到铁路上的血迹，铁栅栏上的血迹，之后爬上斜坡，在公路旁找到脚印和轮胎印。提示调查结束就说明没有什么线索了，回到自己的车里，离开现场即可。

特别提示

这一章涉及两个奖杯，只要没有遗漏地找到所有与折纸杀手相关的线索，那么就能在本章结束后取得奖杯"FBI探员"。同时，有三个章节有现场调查的内容，如果能够找到所有与折纸杀手相关的证据，并最后分析出谁是杀手，那么就能取得一个银杯，但目前，这个奖杯只完成了四分之一，请留意之后流程中的提示。

FBI探员 FBI Investigator 铜杯
取得条件：从现场发现所有跟折纸杀人魔有关的线索。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

06 心理医生

基本流程

伊森来看心理医生，一开始会做一些罗夏墨迹测试，怎么回答都无所谓。之后医生会帮伊森分析病情，并鼓励他尽快早出阴影，不过伊森对于自己梦游般的意识丧失耿耿于怀，但也没有和医生明说。

07 公园

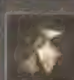
基本流程

伊森想改善一下父子关系，与肖恩在公园里玩耍。尽管肖恩对父亲的问话依然回答得有气无力，不过他毕竟是小孩子，和他一起玩的话，他依然会很高兴。玩的项目有四种，分别是跷跷板、转台、秋千和肖恩书包里的回旋镖。玩过之后，可以去公园小贩那里买果冻给儿子吃，之后因为快下雨了，父子二人准备回家。肖恩想要坐旋转木马，伊森买好票来到旋转木马处，却又一次失去了意识。



特别提示

这一章的奖杯只要求成功完成两种游戏，随便玩两种即可。比较容易遗漏的步骤是去小贩处买果冻。



好朋友



Good Friends 铜杯

取得条件：与肖恩成功玩两种游戏并买糖果给他。

08 肖恩在哪里？

基本流程

肖恩在雨中醒来时却身处马路当中，迎面冲过来的货车有没有成功输入 QTE 区别不大。之后伊森一路跑到公园，却只发现了肖恩的书包。之后又一路跑回家，依然没有任何发现。

09 欢迎你，诺曼！

基本流程



杰登在警察局等候队长，无聊的他可以摆各种坐姿，也可以拿出 ARI 玩投球游戏。队长来了之后，跟着他走，一边了解一些相关情况，一边帮队长打领带。之后去女秘书处让她带自己去办公室，这里可以选择捐不捐钱给副队长买全表作为礼物，给不给钱都无所谓。警察局似乎并不欢迎这位调来帮助查案的 FBI，给他安排了一个灰尘满布的破旧办公室，不过有 ARI 系统的帮助，虚拟办公环境立即变得山明水秀。之后将档案和取得的线索一一调查，并进行地理分析，全部完成之后，退出 ARI 系统。ARI 系统会对使用者造成不小的伤害，杰登会出现头晕目眩、手抖、流鼻血等症状，使用药物可迅速解除痛苦，另一种方法是洗冷水脸，这里的选择有使用药物和去洗手间。杰登缓解症状后，镜头一转，伊森正在报警说明儿子失踪的情况。这里需要回答警察的提问，分别是肖恩的失踪时间，当时穿的衣服和裤子的颜色。儿子的再次失踪让伊森的前妻情绪激动，伊森再度陷入痛苦的自责当中。

特别提示

本章涉及一个半奖杯，所谓半个奖杯，是指杰登出现 ARI 副作用时不使用药物，而是去洗手间清醒，在第 30 章如果也不使用药物，就能取得相关奖杯了。另一个奖杯有点蹊跷，是要回答对警察的提问，第一次打到这里时很可能答错，正确答案分别是 4 点 15 分，外套米白色，裤子绿色。

快想起！



Gotta Remember 铜杯

取得条件：想起在公园的时间以前肖恩当时的穿着。

10 哈森的店

基本流程

侦探史考特跑到另一个受害者处调查情况，这位父亲是开便利店的哈森，他对史考特的到访反应极为冷淡，不管怎么劝说他都不愿多说什么。史考特去内侧的货架上拿吸入器，此时进来个鬼鬼祟祟的年轻男子，他突然掏出手枪威逼哈森把钱交出来。强盗并没有发现史考特，此时侦探先生有多种选择，一种是拿起酒瓶，慢慢接近，最后把强盗打晕。如果靠近过程中发出响动而被发现，那么就会进入交涉状态，史考特会发挥他谈判专家的特长。这里有两种情况，一种是把强盗说动了，他会逃走，一种是没把强盗说服，他就会和史考特扭打起来，几下 QTE 就能把他制服。打晕、制服歹徒或是说服歹徒离开，最后的结果都一样，那就是哈森为表示感谢，交给史考特一个装着折纸的鞋盒子。还有一种情况，第一次游戏时玩家不太可能这样选择，请看“特别提示”中的提示。







特别提示

这是非常重要的一个章节，关系到游戏中除全结局之外最麻烦的一个奖杯“完美犯罪”，如果处理不当，基本上就要把游戏重打一遍。因此推荐的顺序是循着强盗故意失败，以进入交涉状态，在随便选几次之后出现“把枪放下”的选项，选择后强盗就会被说服，离开哈森的店，这样就能取得奖杯“交涉人”。在第 11 章开始后退回标题画面，进入章节选择，重打一遍“哈森的店”，强盗出现后站在原地一动不动，直到哈森被枪杀，当然这样也就得不到鞋盒和里面的折纸了。如此让人不可理解的做法全是因为奖杯的特殊要求，到游戏最后谜底自然会揭开。

交涉人



Negotiator 铜杯

取得条件：说服强盗离开。

11 睡不着的夜晚

基本流程

女记者麦迪逊从噩梦中醒来，她有严重的失眠症，半夜醒来就很难入睡了。因此可以伸伸懒腰、看看书、喝杯热饮、洗个澡什么的，选择洗澡的话注意身处的场合，免得尴尬。做各种事情的时候会有种被人偷窥的感觉，而不久后，打开的冰箱让麦迪逊惊恐万分，把冰箱门关上后，会看到人影闪动。麦迪逊先跑到工作桌上找电话，但却找不到，再跑向大门，这是惟一的逃生出口。不过正在她开门之际，两个蒙面人突然出现，二话不说，拿刀便刺，这里是大段的QTE，失不失误最终的结果都一样，麦迪逊被蒙面人所杀……

麦迪逊惊醒过来，原来这只是个梦中梦，而这样的噩梦不知道还要重复多少次。



12 狗仔队

基本流程

伊森在家中不知所措，门口聚集的大批记者，准备采访这个倒霉的父亲。伊森读了读前两天收到的奇怪信件，又从信封中取出一张莱星顿车站的寄物票，打算前往一探究竟。不过要先避开讨厌的狗仔队，从后门出去，翻过邻居家的篱笆，绕到自己的汽车处，进入汽车后便可径直离开。

特别提示

只要不从前门大摇大摆地出去，就不会被狗仔队发现。当然，在接近汽车时，一看到开车门的操作提示，就马上输入指令，不需要走得特别近，走近了还是有可能被记者盯上的。



VIP

VIP 铜杯

取得条件：不被记者察觉并悄悄出门。

13 莱星顿车站

基本流程

自从大儿子死后，伊森非常害怕人多拥挤的地方，刚到莱星顿车站，他的恐惧症就犯了，感觉无法呼吸。突然间，他出现了幻觉，周围的人全都处于静止状态，伊森只要一碰，行人就会倾倒在地。杰森拿着红气球在人群中呼唤着父亲，可是伊森追过去时却只有幻影。不一会儿，一切恢复正常，而伊森已经在寄存处的附近了。根据寄物票上所写的编号，找到18排3号柜子，取出里面的鞋盒子离开车站。



特别提示

这一章有两个奖杯，可以一次性取得，不必选关重打。一个是需要在幻觉状态撞倒50个行人，由于幻觉状态是有时间限制的，所以不要管杰森在哪儿，往人群里一钻，见人就撞，推倒超过60人时就会结束幻觉状态。另一个是只开一次就打开正确的寄物柜，这个非常简单，找到18排3号再开柜子即可。



广场恐惧症

Agoraphobia 铜杯

取得条件：至少推倒50名路人。



幸运寄物柜

Lucky Locker 铜杯

取得条件：首次尝试即发现正确的寄物柜。

14 汽车旅馆

基本流程

为避开记者，伊森来到附近的一家汽车旅馆，在那里，他打开了盒子，里面有5个折纸、手机、手枪等物品，打开手机，可以看到儿子被放入了一个下水道中，水位正在慢慢上涨，肖恩生命垂危。5个折纸是5个地址，同时也是5项考验，每通过一项考验就能取得儿子所在位置的一点线索，这是折纸杀手给伊森的试炼，也是救出儿子的惟一机会。拿上第一个地址，还有一张修车卡，把盒子放好后，便前往挑战第一项考验。

15 专案启动会议

基本流程

在专案启动会议上，杰登向队长和副队长解释他对于折纸杀手的分析结果，并推测如果想救出肖恩，那么他们还有不到72小时。会议中，副队长布雷克对于杰登的推断与分析不屑一顾，无论你用何种态度应对他的嘲讽和挑衅，最终会议都会以争吵而结束。队长出来打圆场，杰登和布雷克暂时搭档，去调查几个嫌疑人。

16 纳旦尼尔

基本流程

第一个嫌疑人是个叫纳旦尼尔的宗教狂热分子，他并不在家，布雷克强行闯入，杰登也调查了一下屋子里的情况，显然纳旦尼尔并不符合折纸杀手的特征。查看了一会儿，纳旦尼尔回来了，杰登例行公事地问了他一些问题，不过布雷克却不依不饶，他的咄咄逼人最终击怒了纳旦尼尔，他突然掏出枪，指向副队长。布雷克不断要求杰登开枪，此时有两种选择，一种是不停地劝说纳旦尼尔放下枪，还有就是按R1键扣动扳机。无论是哪种选择，此处的查案都会告一段落。



特别提示

这一章有两个不能同时取得的奖杯，也就是同类游戏中常出现的“道德选择”，你可以选择开枪或是不开枪，这里的选择会产生一些不同的台词，但对主线剧情没有影响。对于很多第一次玩到这里的玩家来说，在这里开枪应该都是“走火”了，不小心按了R1键。做为一个极富正义感的探员，以杰登的性格[illegible]人命。不过为了[illegible]，只能委屈纳旦尼尔先走一步了。之后[illegible]一章[illegible]，用[illegible]一次本章[illegible]R1键，这样[illegible]两个奖杯都拿下。


犯错
Blunder
铜杯
取得条件：开枪射纳旦尼尔。


自制力
Self Control
铜杯
取得条件：不开枪射纳旦尼尔。

17 呵护自杀

基本流程

史考特这次造访的是最近一个受害人的家庭，一进起居室就看一个在摇篮里哇哇大哭的女婴，地上有孩子妈妈留下的遗书。进入卧室后撞开洗手间的门，发现浴池里割腕自杀的母亲，把她抱起后放到床上，然后去洗手间拿绷带，给她包扎止血。虚弱的母亲哭着喊着要照顾宝宝，没办法，侦探只能当一回临时保姆了。因为手上沾了血迹，先得去洗手，之后给宝宝换尿片，换好之后宝宝依然在哭，这回要去厨房，把奶瓶放在温奶器中加热后再去喂宝宝，喂完之后要轻拍宝宝的背部，直到她打嗝为止，之后轻轻摇动宝宝，哄她入睡，再把她轻轻放入摇篮就 OK 了。

之后和母亲对话，了解到孩子的父亲在儿子失踪后就一去不返，而且留下一部不知来源的手机。手机就在起居室的抽屉里，具体在摇篮的旁边。取得手机后，离开房间，本章结束。



特别提示

照顾宝宝的一系列操作相对来说有些复杂，由于要完全不失误才能获得奖杯，如果在操作上有所失误，可以马上退回主菜单，再读档来解决，并不需要重玩整个一章。如果觉得操作依然有麻烦，还是把难度调低吧。


天才保姆
BabyMaster
铜杯
取得条件：未失误地平安照顾宝宝。

18 受难

基本流程

伊森来到修车厂，和店主打过招呼之后，把修车卡交给他。从店主口中得知，这辆车已经放在这里两年了，而且会时常保养，以确保车子可以正常使用。拿到车钥匙后，由电梯下到地下三层，按钥匙找车灯会柄的那辆车就行了。按照 GPS 指示开到高速公路上，这里将接受第一项考验——在高速公路上逆行 5 分钟且要到达目的地。无论怎么思想斗争，这个考验是一定要接受的。开始之后是一段十分惊险的 QTE，如果失误太多，会直接翻车，此项考验也会被判失误。成功到达目的地后，也会翻车，此时要从车里逃生时注意，指令全是颠倒状态。虽然顺利逃生，而且也得到了儿子所在地址的几个字母，但伊森却也受伤不轻。



特别提示

第一项考验涉及两个奖杯，一个只要顺利完成考验就一定能拿到，失误不要太多就行了。另一个要求完美完成，而所谓最佳路线，其实就是在出现分支选择时，选相对合理的方向就行了，比如左侧有两辆车，右侧一辆，出现左和右两种转向选择，那么显然选右侧更容易通过，基本概念就是这样了。我认为“神风”这个奖杯时是一次成功的，选右的情况居多，其中出现过一次红色指令（失误一次），也就是说并不是完全不能失误，但为了保险起见，最好是一失误就退回主菜单，再关重来，这样可以节省些时间。一周目时，考验必须通过。


神风
Kamikaze
铜杯
取得条件：于高速公路行驶最佳路线。


卓越驾驶员
GoodDriver
铜杯
取得条件：成功突破受难考验。

19 最初的邂逅

基本流程

女记者麦迪逊开着摩托车来到汽车旅馆，在登记之后由楼梯到达 3 楼，此时会见到受伤的伊森，出于好心，麦迪逊把这个陌生男子扶到了 207 号房，之后去洗手间拿药。伊森的头撞破了，还断了根肋骨，虽不致命，却疼痛难忍。正确的药物用于消毒的酒精和棉花，还有用于止痛的止疼药，要是拿错了，也没什么关系。伊森洗了个澡，之后两人相互认识了一下，当然两人都没有表明真实身分。麦迪逊离开后，换成操作伊森，打成纸盒拿出第二个折纸，会获得第二项挑战的地址所在。

20 室内市场

基本流程

如果之前枪杀了纳旦尼尔，那么杰登会陷入悔恨，而一旁的布雷克却在说风凉话。如果没有开枪，布雷克会责怪杰登不顾他的性命安危。总之两人又会有一些口角。之后另一个嫌疑人出现，这是个叫科达的光头，他一见两个条子撒腿就跑，杰登一路追入室内市场。这里会有两种情况，一种是追逐过程中失误较多，科达会逃脱，如果一直盯住他，就会追到冷库里，之后就会是一场 QTE 大战，将科达打败后，就能将其抓拿归案。



特别提示

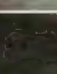
这一章的相关奖杯非常简单，因为允许多次失误，打败科达一点难度都没有。


猫与老鼠
Cat&Mouse
铜杯
取得条件：于冷冻库中战胜科达。

21 访问者

基本流程

史考特从办公桌上醒来，可以随便赶干点什么，不一会儿就会听到有人按门铃，原来是那个被史考特救过妓女罗伦到访。她会给史考特提供一个可疑的信封，查看了一番，发现信封上的字是用老式打字机打上去的，这可能是一条重要的线索。此时罗伦要求和史考特一起调查，无论怎么劝说，罗伦依然十分固执，并以不提供信封胁迫侦探。没办法，史考特只能答应罗伦的要求。

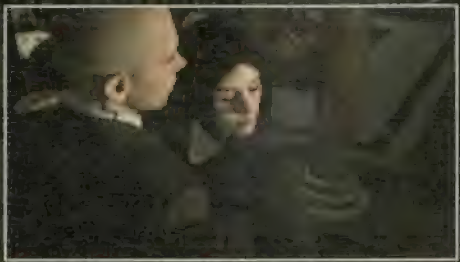


22 克拉玛的宴会

基本流程

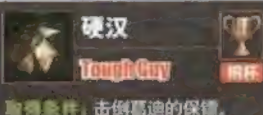
史考特和罗伦一同前往一处豪宅，那是建筑业巨头克拉玛的儿子葛迪的府邸，那里正在开派对。纸醉金迷的宴会让罗伦感觉不舒服，坐到一边去了，而史考特则要上楼去找葛迪少爷。不过在楼梯口被两个保镖拦住了去路，无论是收买还是挑衅，保镖都不为所动。史考特这下没辙了，去找罗伦救场。罗伦有她的那一套，在保镖面前跳舞，然后突然晕倒，把保镖的注意力吸引开后，史考特便可以从容地上楼了。

在楼上，史考特找到了葛迪，并询问他关于他曾诱拐小孩的事情，富家子的回答十分狂妄，并叫来了楼下的那两个保镖，史考特也不含糊，左右开弓，把两个猖狂保镖打翻在地，当然，这全靠玩家的操作。



特别提示

与保镖打斗时的QTE还比较简单，而且允许少量失误，只有失误过多时才会被当场拖走。因此本篇的奖杯基本上不会遗漏。

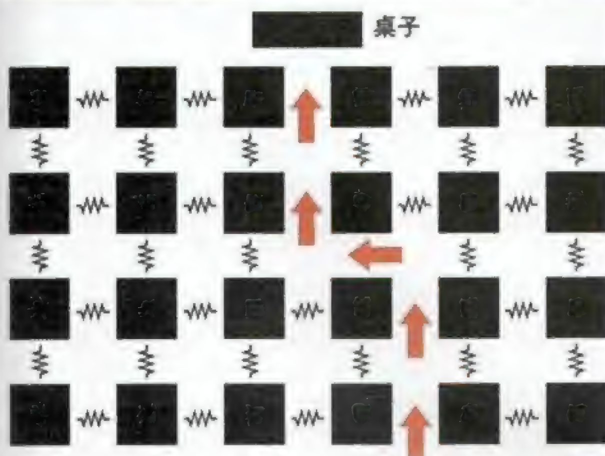


23 蝴蝶

基本流程

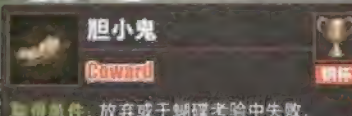
伊森来到破旧的发电厂，大门紧锁，不过从左侧钻铁丝网或从右侧爬断墙都可以进入发电厂内。找到旁边画着白色蝴蝶的铁门，进入后打开管道阀门进入其中，阀门就关上了，没了退路。只往前爬了一点儿，就发现管道里全是碎玻璃，此处提示点燃火柴可以辨别风向，遇到分支时照按右、左、左、右的顺序，就能够找到出口。因为伊森是在碎玻璃上爬行的，因此移动速度不能太快，太快的话会受重伤，画面周边变红，导致还没到达考验位置就直接失败了。

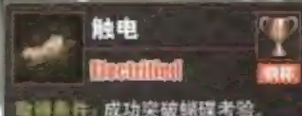
出管道后可以看到几排变电器，后的墙壁上有蝴蝶标记，只要穿过变电器就相当于完成考验了。左侧有一扇门，没有勇气接受挑战的话，可以开门退出。如果接受考验，那么就得寻找电量少、空隙大的变电器做为突破口。正确的路线应为左数第四和第五个变电器之间，钻进去之后按照前、左、前、前的顺序进行穿越，就能到达对面，具体参看示意图。蝴蝶考验完成后，可以得到肖恩所在地址的另外几个字母。



特别提示

这个考验是所有挑战里最麻烦的一个，在没有提示和参考的情况下很容易失败，但一周目不把全考验都解决了，那白金就要额外多花不少的时间，所以请务必通过。注意在碎玻璃上移动时，R2键只按下一半就够了。钻电网时的操作很是别扭，一定要看准了键再按，按也一定要按实了，小心不必要的失误。





24 看护

基本流程

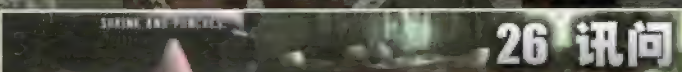
在汽车旅馆，麦迪逊经过207号房时，又看到了狼狈不堪的伊森，他的手臂被碎玻璃划得不轻，而且还发着高烧。麦迪逊把伊森扶到床上，脱去外衣，然后去拿酒精、绷带和药物，合适的药物有抗生素、止疼药、退烧药，先消毒再缠上绷带就OK了。三小时后，伊森醒了过来，两人交谈了一会儿，伊森虽然很感激这个守护天使，但去不想陌生女子介入此事，麦迪逊走后，伊森又拿出了第三个折纸，前往第三个考验的地点。



25 警察新闻

基本流程

无论之前有没有在室内市场抓到嫌疑人，都可以确定，科达至少在两起折纸杀手的案件中有牢不可破的不在场证明，这样一来，他的嫌疑也解除了。此时，伊森的前妻来到警局，提到伊森曾有一些可疑的举动，这让布雷克和杰登十分吃惊。



26 讯问

基本流程

前往伊森的心理医生处，杜普雷医生要为病人保密，无论是劝说还是态度强硬，他都不愿意透露伊森的情况。面对布雷克的威胁，医生要打电话投诉，被布雷克一把夺下，并开始殴打医生。站在一边的杰登可以选择制止布雷克，也可以袖手旁观，而医生最终都会说出重要线索，那就是伊森口袋里掉出的折纸。布雷克如获至宝，马上决定拘捕伊森。



特别提示

又是一组“道德选择”奖杯，依然是通过[illegible]一道的方式来取得这两个奖杯，无论是好警察还是坏警察，对后面的关键剧情都不会有影响。





27 高尔夫俱乐部

基本流程

史考特被葛迪的父亲请到了高尔夫俱乐部，寒暄了几句，还试着打了几下高尔夫，打得好坏都不是重点。这位建筑业巨头威逼利诱，要求史考特不要再调查葛迪了。侦探先生软硬不吃，两人不欢而散。

28 蜥蜴

基本流程

伊森的第三个考验地点是一间没有人住的旧公寓，二楼走廊里有一些蜥蜴状的摆设，拿起第二个，摇一摇，听到里面有声音，砸碎后可以取得钥匙。打门进入，打开桌子上的视频，第三项考验的要求是在5分钟内砍掉自己的一根手指。旧屋子里有很多器具，斧子、匕首、钳子、锯子、剪刀都可以用来弄断手指，小木块可以咬住减少痛苦，酒可以壮胆和麻醉，铁棒要在煤气炊上烧红才有用，洗手间里还有消毒水。挑好几样放在桌上，就可以开始动刑了。所谓十指连心，弄断手指时，伊森的惨叫让人听了就觉得很疼，虚拟角色的演出相当逼真。完成考验后，打开桌子底下的暗格，就能取得救命地址的另外几个字母。如过了5分钟还下不了决心砍断手指，那么考验自然就算失败了。



特别提示

5分钟的时间绰绰有余，因此这个任务还是很容易完成的。这一章有两个奖杯，需要玩两次分别取得。奖杯条件很直观，使用特定的器具即可，但也要注意，所谓消毒有两种方法，一种是用消毒水，还有一种是用烧红的铁棒烫，相对重口味一些，但都能获得奖杯。消毒需要在打开桌底暗格之前进行。另外，"刽子手"奖杯使用的凶器不够锋利，要多使用一次才能搞断手指，口味也比较重。

金手指 Gold Finger 铜杯

取得条件：使用斧头、匕首或钳子弄断自己的手指并替伤口消毒。

刽子手 Butcher 铜杯

取得条件：使用锯子或剪刀弄断自己的手指。

29 逃亡

基本流程

警察发现了伊森的车，于是在旧公寓外面伏击，等他出来就马上逮捕他。麦迪逊恰巧经过，发现了车子和警察，进屋后看到受伤的伊森，十分吃惊，她决定帮助伊森。在破屋子里寻找出路，只有被木板挡住的窗子可以出去，于是麦迪逊把木板一块一块搬开，但是够不着窗口，便将伊森面前的木箱推过去，就样就能扶着伊森翻到室外了。如果耗时过长，那么警察就会冲进来，只有麦迪逊会跳窗逃脱，伊森则束手就擒。到达室外了也别高兴得太早，要尽量走最短路线穿过马路，进入地铁口后，由最右侧的刷卡机进入月台，跳下月台后快速穿越铁轨，进入对面的地铁，就能摆脱布雷克和他的手下了。

特别提示

这也是一个暗藏玄机的章节，伊森有没有被抓，对后面的章节以及结局都会有一些影响，所以也需要用选关的方法玩两次。第一次伊森和麦迪逊要顺利逃脱，之后进入"杰登蓝调"章节，把这一章的奖杯拿了之后，再重玩"逃亡"章节，只要麦迪逊什么都不做，等上一会儿，警察就会冲进来把伊森带走。这么做并不是为了"举手投降！"这个奖杯，还和后面结局收集有关，推荐照此顺序进行。

逃亡者 Fugitive 铜杯

取得条件：于地下铁车站成功逃出布雷克的包围。

举手投降！ Hands Up 铜杯

取得条件："逃亡"或"惊险逃亡"章节中被布雷克逮捕。

30 杰登蓝调

基本流程

伊森虽然逃脱了，杰登依然不相信伊森就是折纸杀手。他非常困惑，在ARI系统中弹起了钢琴，不过虚拟管家提醒他，过度使用ARI系统非常危险，甚至会威胁到使用者的生命。杰登开始对线索进行分析，通过公路上的监控录像和杀人魔开的车，查到了可能为折纸杀手提供车辆的"疯狂杰克"，此时ARI的副作用发作，这时有两种选择，一种是使用床头柜上摆着的药物，一种是去洗手间洗脸。不过洗脸好像不起作用，再往里走，打开淋浴器，终于缓解了症状。

特别提示

在伊森逃脱时，杰登是在家中弹钢琴和分析证据的，这样才有是吸入药物还是去洗手间这个选择。如果在第9章"欢迎你，诺曼！"没有用药，这一章也没有用药，那才能开启"解毒"这个奖杯。如果伊森被捕，那么会先进入"逮捕"章节，中间插入"杰登蓝调"的前半段，直至锁定关键人物"疯狂杰克"，分析过程是在办公室里，之后是"逮捕"章节的后半段。至于钢琴不弹错，不是什么困难的要求，大不了调简单难度，错了就多试几次。

贝多芬 Ludwig Van 铜杯

取得条件：未失误成功演奏钢琴。

解毒 Detox 铜杯

取得条件：抵抗药剂。

31 逮捕

基本流程

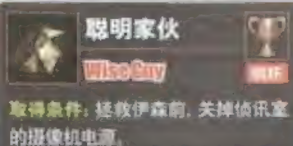
伊森被捕后会进入这个章节，在审讯伊森的过程中，伊森也怀疑自己就是折纸杀手，但他的罪行都是在无意识的状态下犯的。伊森认为杀手状态的自己给普通的自己留下线索，只有他才能救出儿子。对于这样的解释，别说布雷克，就连杰登也很难相信。布雷克示意关掉摄像机，开始殴打伊森。杰登显然不希望屈打成招，但却劝服不了布雷克。出审讯室走廊后，左边有警徽的门是队长办公室，把情况告诉队长，队长却支持布雷克，不愿帮助杰登和伊森。

接下来是"杰登蓝调"的上半部分，在取得线索后，杰登打算救出伊森。先去与审讯室隔着一层单向玻璃的侦讯室把摄像机关掉，再去审讯室要求独处，和伊森谈过之后，回到侦讯室，用麦克风把审讯室里的警卫支走，然后去布雷克左前方那张空办公桌上拿手铐钥匙。随便在哪个椅子上拿上一件警察用的雨衣，之后打开伊森的手铐，把雨衣交给伊森，他就能顺利逃脱了。



特别提示

完成"解毒"奖杯后，重打"逃亡"章节，故意让伊森被捕，这样就会进入"逮捕"章节，避免奖杯遗漏，并为结局收集打好基础。流程中已经列出了解救伊森的最佳行动顺序，照此去做就能取得本章相关奖杯。


聪明家伙
Wise Guy
铜杯
取得条件：拯救伊森前，关掉侦讯室的摄像机电源。

32 曼弗雷德

基本流程

史考特带着罗伦一起到他的老友曼弗雷德的店里，曼弗雷德是位花甲老人，主要做的是贩卖、修理老式钟表和打字机的生意。史考特帮曼弗雷德接了个电话，又和他喝了杯酒，叙了叙旧，罗伦则在一边好奇地摆弄着展示柜上摆着的八音盒。史考特拿出信封，并拿来了放大镜，曼弗雷德仔细看了看，认出了老式打字机的型号，说可以从账本里找到在他那里修过这种打字机的顾客名单。

老人进后堂找账本去了，但等了很久也不见他出来。史考特进去一看，发现曼弗雷德头部受到了重击，已经倒在血泊里断了气。一旁的电话里传来911接线员的声音，显然凶手已经先报了警。罗伦看到这一切大惊失色，但他们已经没有时间耗在警局里了。史考特决定擦掉他和罗伦留下的所有指纹，然后离开现场。擦指纹是有时间限制的，当罗伦提醒时，就说明警察快到了，确定指纹都擦掉之后，赶紧离开。



特别提示

这是一个比较重要的章节，指纹必须全部擦干净，才不至于在奖杯方面返工补救。需要擦拭的物品有两部电话机、酒杯、酒瓶、放大镜、八音盒、门把手，没有放八音盒的那个陈列柜罗伦可能碰过，看看有没有需要擦拭的提示。另外，如果在发现曼弗雷德尸体时，向窗外看过，那么就需要再擦一下窗台。

33 杀人鲨

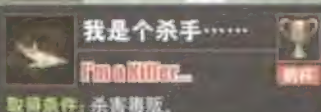
基本流程

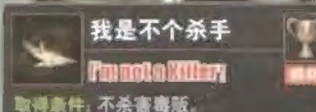
伊森回到汽车旅馆，取得第四个考验的所在地址后，拿着枪前往，这次的考验内容是杀死一个人。敲门后发现此人原来是个毒贩，拿枪指着他后，毒贩慢慢退到门边，突然拿出一把霰弹枪，就开始向伊森疯狂射击。这里有大量QTE，如果失败太多，伊森虽然不会死，但是会被毒贩赶出去，任务当然也就失败了。成功躲过毒贩的攻击，最后进入毒贩的子弹会用光，伊森便占据了主动。毒贩立即向伊森求饶，说自己是两个孩子的父亲，此时伊森也将面临道德选择。



特别提示

对于伊森来说，草菅人命显然不符合他的性格，所以我们第一次还是先放过毒贩。取得奖杯后，选章节重打这一关，最后把毒贩干掉，取得道德选择的另一个奖杯。除此之外，也是为了完成所有结局的需要。


我是个杀手……
I'm a Killer...
铜杯
取得条件：杀害毒贩。


我是不个杀手
I'm not a Killer!
铜杯
取得条件：不杀害毒贩。

34 医生

基本流程

麦迪逊通过朋友了解到伊森去的那所旧公寓属于一个因卖禁药而被吊销职照的医生的，于是她假装买安眠药的顾客去找医生打探情况。怪医生给麦迪逊倒了杯酒，两人攀谈了几句。如果谈话过程中喝过酒，那么就会被迷药迷倒。没有喝过药的话，医生会说进去拿药，麦迪逊可在房间里走动，在卧室的床台柜上找到舞厅老板帕可的名片，不过一出门就被医生打晕了。无论是哪种情况，都会醒来时都会被绑在手术台上。如果是喝下迷药，医生也会不经意地说出租他室寓的人是帕可。

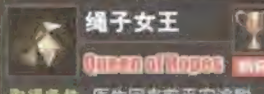
变态医生想要惨忍地虐杀麦迪逊，千钧一发之际，一个推销圣经的人按响了门铃。在医生打发推销员这一来一回的时间里，麦迪逊要快速地挣脱。如果医生回来时还没有挣脱，推销员又会按门铃，也就是说，麦迪逊还有一次机会。如果还是挣脱不了，那么女主角就会在这里死亡，之后与之相关的章节都会消失。当然，由于挣脱的难度并不大，所以这种情况一般不会发生。挣脱后会与变态医生展开战斗，最终这个人渣会自食恶果。



特别提示

这一章节有两个奖杯，一个只要在对话过程中滴酒不沾就行了，用找到名片的方式发现帕可的线索。另一个是要在医生第一次打发推销员时就完全从绳子里解脱出来，这里只要从右脚开始解绳索就能够节省一些时间。


聪明女孩
Smart Girl
铜杯
取得条件：不喝下医生给的饮料。


绳子女王
Queen of Ropes
铜杯
取得条件：医生回来前平安逃脱。

35 疯狂杰克

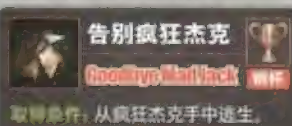


基本流程

杰登到达汽车处理厂，找到了疯狂杰克。之后就开始用ARI在室内调查线索，调查过程中只要顺着初始位置血迹找过去，就会找到硫酸池里的尸体，这样一来就会马上引发战斗，QTE失败过多会直接被杰克杀死，这样一来，之后与杰登相关的章节就没有了。成功制服杰克后，ARI副作用又来了，用药的话可以成功逮捕杰克。如果不使用药物，那么就会晕过去，醒来后发现自己和车子一起被扔进了废车处理装置里，找到右侧储物箱里的手柄，就能顺利逃脱。与杰克经历了一番殊死搏斗后，这个狂徒也迎来了他的末日。

特别提示

这一章也是个关键章节，需要用 ARI 发现与折纸杀手有关的证据。为避免过早发生战斗，失去调查的机会，那么就要在里走再按 R1 键，在找到折纸杀手车子的轮胎印后，顺着花粉在角落里找到蓝色油漆，把所有可以调查的点都调查一遍，再去硫酸池那里引发战斗。这样，ARI 调查相关的奖杯就完成了四分之二。"告别疯狂杰克"这个奖杯必须在病发时不使用药物，才能触发与杰克决一死战的剧情，用了药便无法取得该奖杯。



36 发现

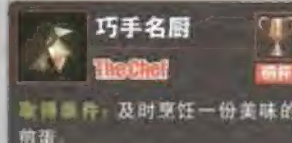
基本流程

史考特和罗伦回到侦探所，罗伦去洗澡，史考特帮她煎鸡蛋。煎鸡蛋也是一系列的 QTE，做得好会被罗伦夸奖，做不好问题也不大。罗伦从曼弗雷德店里拿到了关键的账本，她突发其想，拿账本上的名字和折纸杂志相互比对，如果能找到相同的名字，那么此人是折纸杀手的可能性就相当大。在紧张的比对过后，居然真的有重大发现。



特别提示

煎鸡蛋的过程中，只要史考特自己说差不多好了，那么就立即关掉煤气，这样做出来的就是一份美味的煎蛋了。



37 墓地

基本流程

经过比对，有一个名字在账本和折纸杂志里同时出现了——约翰·舒伯特，那是一个 30 年前就已经死去的小男孩的名字。史考特和罗伦来到墓园，到孩子们的墓区后，仔细寻找约翰·舒伯特的墓碑。墓碑前有兰花、折纸什么的，并不难找。如果找不到，罗伦也会发现墓碑。此时守墓人会向两人讲述 30 年前约翰·舒伯特的悲剧。

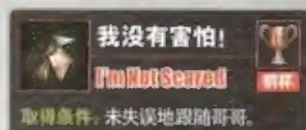
38 双胞胎

基本流程

玩家控制的是舒伯特兄弟里的弟弟，他们的父亲又喝醉了。为了躲避打骂，两人宁可在大雨里玩耍。因为下雨，工地里空无一人。哥哥比较大胆，在未完工的楼房里穿梭攀爬。弟弟则在后面紧紧跟着。最后，两人玩起了捉迷藏，弟弟蒙着眼数到 20，再去找哥哥。不过此时听到哥哥的求救声。哥哥不慎落入下水道，而且脚被卡住了，弟弟用尽全力去拉哥哥，但完全没用。由于大雨，水位不断上涨，哥哥也就这样被溺死了。

特别提示

本章的奖杯需要弟弟跟着哥哥时的一系列 QTE 完全不出错。由于这一部分基本涵盖了 QTE 的所有类型，所以偶尔失误也是有可能的。看到 QTE 提示出现红色时就马上退回主菜单，接关重试，觉得有困难的话就调简单难度。



39 坟墓上的花

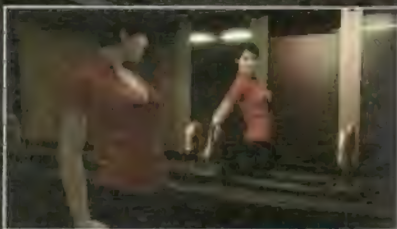
基本流程

了解了约翰·舒伯特的故事之后，史考特和罗伦准备离开墓园，此时却看到建筑业巨头克拉玛来给约翰·舒伯特扫墓，此事颇为蹊跷。

40 性感女孩

基本流程

麦迪逊为了找公寓租客帕可，来到了帕可开的舞厅。帕可就在左手边的贵宾席，不过有保镖挡着不让见。过一会儿，好色的帕可会让保镖把一个舞池里的一个性感女孩叫到身边。麦迪逊心生一计，她先去女洗手间打扮一番，可以弄乱头发，画上眼线和口红，再把领口弄低，裙子搞短。打扮好了之后，去离贵宾席较近的小舞台上跳舞，吸引帕可的注意力。果然，不一会儿保镖就来邀请麦迪逊了。跟着帕可去二楼办公室，进房间前打算用藏在手提包里的手枪威逼帕可说出公寓和折纸杀手之间有什么关系。不过一进房间，帕可就一下把手提包扔到了一边，反倒用枪逼着麦迪逊跳脱衣舞。见势不妙，麦迪逊边脱衣服边想办法，在出现灯的选项后就可以解围了。



用台灯砸晕帕可后，把他绑起来再弄醒，帕可一开始还嘴硬，不过在麦迪逊使出"鹰爪功"之后就屈服了，说出了约翰·舒伯特的名字，麦迪逊的性感大作战成功！

特别提示

要取得本章的奖杯，就要在跳脱衣舞时先解衣服扣子，而不是先脱裙子，在出现灯的选项后就马上选择，再晃动手柄扭动身体靠近台灯就 OK 了。老是不选灯的话，会脱到只剩内裤，请注意游戏场合。



41 水族箱

基本流程

FBI 探员杰登也找到了帕可这条线，到舞厅来找他，等他上楼后发现帕可已经被折纸杀手灭口了。杰登正准备用 ARI 调查现场，蒙面凶手突然跳了出来，和杰登扭打在一起。这里 QTE 失误过多，杰登是会被杀的，因此要小心一些。成功回避凶手的攻击，杰登还撕破了他的口袋，但凶手最终还是逃脱了。



杰登捡起眼镜，开始调查现场，找到与折纸杀手有关的证据后，出门去询问门口的保镖，得知凶手是帕可的朋友，名叫约翰。结束调查后，杰登离开了舞厅。

特别提示

又是犯罪现场调查章节，这次与折纸杀手有关的证据有凶手使用的手枪，还有从他口袋里掉出的两张加油站的单据。这样一来，ARI调查相关的奖杯就完成了四分之三，只要在第47章再完成一步，就能拿到这个相对麻烦的奖杯了。

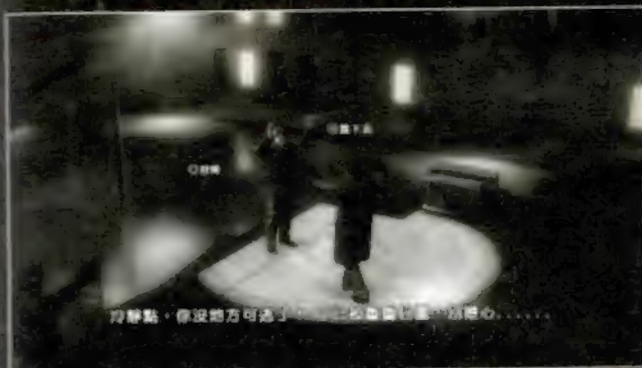
42 惊险逃亡

基本流程

伊森与麦迪逊又一次在汽车旅馆相遇，两人因为共同经历冒险而产生了感情。此时可以选择接吻和不接吻。选择接吻的话，两人会激情缠绵一番。忙完后，伊森穿上衣服，打开最后一个折纸，获得第五个考验的地址。在帮麦迪逊拿外套时，麦迪逊的记者证和有关折纸杀手的报导手稿掉了出来，伊森以为麦迪逊是为了独家资料才接近自己，因此大失所望。麦迪逊解释过后，伊森可以选择原谅和不原谅她。无论怎么选择，麦迪逊都会走出屋子，选不接吻的话会直接走出房间。

麦迪逊下楼后发现了警察前来围捕伊森，立刻去传达室打电话到207号房通知伊森。接下来会操作伊森逃跑，一路QTE，在楼顶选择往下跳，劫下一辆出租车后逃离旅馆。

如果被捕的话，有两种情况。在第29章“逃亡”时逃脱了，那么此处被捕会进入第31章“逮捕”，伊森还是可以被杰登放出来的。如果第一次已经被捕，这次再被捕，那么就会被关进牢里，之后与伊森有关的章节就取消了。



特别提示

非常重要的章节，本章的三个奖杯不能一次取得。选择接吻才会出现原谅与不原谅的选项，而原不原谅的选择关系到几个不同的结局，因此，不必急于一时，连玩两次。一周目时选择原谅麦迪逊，另一个奖杯到六周目时再拿也不迟。由于第29章时已经被捕过一次了，这里就不要再被逮捕了。被捕涉及的结局同样放到六周目再说。

不可原谅 Unforgivable 铜杯
取得条件：不原谅麦迪逊。

拥抱迷醉 Lover Boy 铜杯
取得条件：原谅麦迪逊。

逃亡大师 Escape Master 铜杯
取得条件：逃出警察对汽车旅馆的重重包围。

43 陷阱

基本流程

史考特回到侦探所，罗伦、克拉玛和他的保镖都在等着他，克拉玛对史考特调查他儿子的事极为不满，因此要下黑手了。史考特被打晕，醒来后发现在自己和罗伦被绑在一辆车子里，而车子已经沉入了水底。玩到这里，各种QTE应该都难不倒大家了，自己挣脱之后注意，如果连按R1键踢开车窗，罗伦就会被淹死。让罗伦也存活的方法当然就是要先把她解开，再去踢开车窗。

特别提示

虽说救出罗伦会有一个奖杯，但一周目时我们恰恰要让她死亡，以达成奖杯“完美犯罪”的条件之一。罗伦的生死会影响两个结局，到六周目时再取得“游泳教练”奖杯也不迟。

游泳教练 Swimming Instructor 铜杯
取得条件：从水中拯救罗伦。

44 对峙

基本流程

史考特也不是省油的灯，被克拉玛这么欺负可不成。他开车冲击克拉玛的别墅，弹无虚发地干掉了别墅里的一帮子草包保镖。一路来到克拉玛的书房，把这个老家伙一顿胖揍。克拉玛受不住打，说出了实情。原来他儿子拐了个男孩玩折纸杀手游戏，结果不小心把男孩弄死了，克拉玛用他的钱和势力摆平了这件事。至于他为什么去拜祭约翰·舒伯特，那是因为约翰溺死的那个工地是他的。当史考特问及约翰的弟弟时，克拉玛说他后来被人收养了，两兄弟的母亲安·舒伯特应该知道情况。



史考特打算离开时，克拉玛的心脏病发，这里可以选择去抽屉里拿药交给克拉玛，也可以不理他，让他自生自灭。

特别提示

在中文版中，“无敌的史考特”的奖杯条件翻译错误，写成了“不开枪”，其实是“不中枪”，主要QTE不失败就可以达成条件。至于拿不拿药给克拉玛，一周目应选择不拿，“温柔心地”的奖杯可在六周目收集结局时顺便取得。

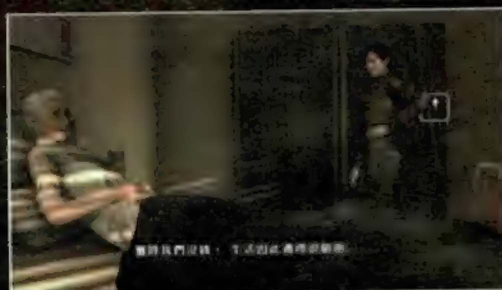
无敌的史考特 Invincible Scott 铜杯
取得条件：在克拉玛的别墅不中枪。

温柔心地 Kind Hearted 铜杯
取得条件：把药拿给克拉玛。

45 安·舒伯特

基本流程

麦迪逊查到约翰·舒伯特30年前已经死了，而他的母亲现在得了老年痴呆症住在医院里。进入医院与护士对话后，前往19号病房，老太太的病不轻，问她问题都答非所问，需要用一些东西来帮助她回忆。旁边的桌子上有折纸杂志，翻到狗的那一页，照着折出一只小狗，老太太说自己儿子折的小狗名字都叫“麦克斯”，折其他的动物她不会有什么反应。把另一张桌上的折纸拿起，老太太又能回忆起一些事。床头柜的抽屉里有兄弟二人的合影，也可以拿给他们的妈妈看一下。和老太太谈论到花之后，出病房给她拿点儿花过来，插入花瓶中。安·舒伯特终于想起了小儿子的名字和收养他的人家，用耳语告诉了麦迪逊，得知真相的麦迪逊大为震惊——



46 老鼠

基本流程

伊森最后的考验很简单，喝下毒药，就能得到完整的地址，在剩下的一个小时性命里，依然可以救出儿子，并向他道别。不喝的话，之前的努力可能就都白费了。喝下毒药后，就会直奔儿子所在的旧仓库。不喝的话也还有机会，如果之前已经完成了3个或4个考验，那么就会回到车里，靠排列组合得出数个地址，在手机里听到海鸥和汽笛声，由于可以判断，肖恩应该在港口附近，也就是GPS地图中间偏右上，离黑色十字中心点最近的那个地点。由于时间不够，只能前往一个地点，如果没选对地点，伊森就得靠麦迪逊找到正确地点后告诉他，才能到达旧仓库。



特别提示

喝下毒药，再加上之前四个考验全部通过，那么本章结束后就可以取得一铜一银两个奖杯。之后用选关的方式重打这一章，不喝毒药，用GPS猜到正确地点，之后一直打到最后一章，"聪明爹地"这个奖杯才会开启。



牺牲 Sacrifice 铜杯
取得条件：喝下毒药。

考验达人 Trial Master 银杯
取得条件：



聪明爹地 Clever Dad 铜杯
取得条件：找出肖恩被藏匿在何处。

47 解开谜团

基本流程

因为杰登至今没有查出真凶，与他有嫌隙的布雷克要将他踢出局。杰登进入最后的分析阶段，不过这里使用ARI的时间是有限制的，长时间使用ARI杰登眼睛里会出血，最终造成杰登死亡。此处可选择是否放弃调查，放弃的话就杰登就无法到达旧仓库。如果手中证据齐全，调查顺序是这样的：先观看自己与蒙面人搏斗时的录像，在蒙面人露出手表时暂停，分析手表，居然和副队长布雷克的手表款式一样。此处可选择告发布雷克，如果坚持认为布雷克是折纸杀手，那么最后会被队长狠批一顿，调查也宣告失败。如选择继续调查，那么就要在分析凶手的枪，还有加油站票据后进行地理分析，缩小范围，最终锁定凶手。



特别提示

杰登如果能在之前三个ARI调查章节发现所有与杀人魔相关的线索，并在这一章分析出凶手是谁，那么相对麻烦的奖杯"深深沉迷"就搞定了。



深深沉迷 Nerd 银杯
取得条件：经由ARI在犯罪现场、疯狂杰克、水族箱章节发现所有线索并发现凶手。

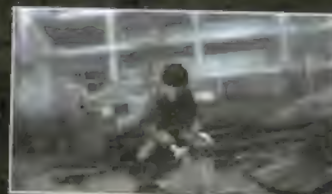
48 告别罗伦

基本流程

本章只有在罗伦没有死的情况下才会出现，而且是一个纯粹的剧情关卡。为了让罗伦远离危险，史考特决定把罗伦送走，他们两人在车站深情吻别。



49 捉紧我的手



基本流程

双胞胎的剧情，哥哥在水中挣扎，弟弟去找父亲。但他们的酒鬼爸爸不相信，也不愿去救自己的儿子。弟弟返回出事地点，抓着哥哥的手，直到哥哥断气……

50 折纸杀人魔

基本流程

折纸杀人魔回忆着自己悲惨的过去，将与自己有关的证据一一烧毁。这一章将告诉玩家折纸杀手的真正身分，到这里算是真相大白了。

51 杀人魔的住处

基本流程

从安·舒伯特处得知折纸杀手的身分之后，麦迪逊只身前往杀人魔的住处调查。房间里并没有人，打开客厅的柜子，可以发现墙壁后面的密室，在电脑前尝试输入密码，选择杀人魔折纸小狗的名字"麦克斯"就能得知肖恩被藏匿的地址。返回客厅时，杀人魔出现了，他把麦迪逊困在密室。没过多久，外面有烟渗进来，杀人魔打算放火烧掉自己的房子，毁灭证据。

麦迪逊开始逃生，先拿起电脑附近的一个铁盒，反身砸兰花附近的墙壁，砸开后进入洗手间，外面是一片火海，还有煤气罐子一触即发，时间一到就会爆炸，女主角就会葬身火海。另外，在客厅选择跳窗也是必死无疑。正确的逃生方法有两种，但都要谨慎移动至厨房，被火烧到的话会浪费一些时间。之后有两种选择，一种是躲进冰箱里，还有一种是从小窗子跳到对面的房间里，然后跑出去。

成功逃生之后如果没有破解密码，那么麦迪逊也无法前往旧仓库。破解密码后有两种选择，一种是把肖恩所在地址告诉伊森，在伊森没有找到正确地址的情况下，还是可以由此前往旧仓库，另一种选择是独自前往。

特别提示

一周目由于麻烦奖杯"完美犯罪"的需要，只能对不住女记者，让她英勇就义了，最快的方法是跳窗。躲进冰箱的奖杯可在二周目时取得。



寒冷如冰 Cold as Ice 铜杯
取得条件：躲藏至冰箱以从爆炸中求生。

52 老旧仓库

基本流程

最后一章，会根据到达仓库的角色组合不同，而发生变化。伊森到达仓库的前提是不能被捕，通过考验取得地址，用 GPS 猜出地址，由麦迪逊告知地址都可以。杰登需要生存，并分析出杀手是谁，才能到达仓库，麦迪逊则需要在杀人魔家中取得地址，且成功逃拖。具体情况涉及严重剧透，不再详细说明。



特别提示

本章通过后就通过了，与最终章相关的奖杯很多，由于一周目前已经让麦迪逊死亡，她是到不了现场的。伊森到现场就救儿子，杰登到现场就与杀人魔搏斗，最后要让杰登命丧杀人魔之手，这样处理下来，就符合"完美犯罪"的条件了。至于其他奖杯，都可以在全结局的收集过程中一一取得。"都如此接近了……"这个奖杯条件中文版翻译有误，具体达成方法请参看三周目时的注意点。

纯真心灵 Simple Mind 铜杯
取得条件：杰登或麦迪逊拯救即将坠落的折纸杀人魔。

都如此接近了…… So Close... 铜杯
取得条件：每位角色都到抵达旧仓库，但是伊森和杰登却死亡。

HEAVY RAIN 英雄 Heavy Rain Hero 铜杯
取得条件：游戏通关。

四位英雄 Four Heroes 银杯
取得条件：四位角色皆活着平安完成故事。

拯救小孩 Saved the Kid 银杯
取得条件：拯救肖恩。

完美犯罪 Perfect Crime 金杯
取得条件：消除曼弗雷德店里的所有证据，夺走罗伦、哈森和克拉玛的性命，且杀害麦迪逊和杰登，折纸杀人魔自由。

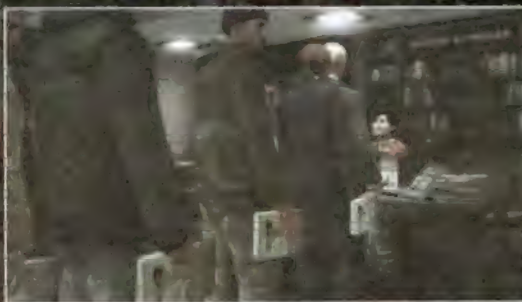
[全结局达成方法]

全结局出现条件

《暴雨》一共有 18 个结局，但并不需要打 18 遍。通关后会根据主要角色的生存、死亡情况，外加一些特定的条件，如伊森在发现麦迪逊身分后是否原谅她，伊森有没有被捕，就连配角罗伦的生死也对其中几个结局有影响。通过一次之后，只要结局条件之间彼此不冲突，那么就会同时出现多个结局，结局收集没有想像中那么麻烦。其中需要特别提示的"女英雄"这个结局，只有在麦迪逊单枪匹马一个人到达旧仓库，救出肖恩，并打败杀人魔，才会出现两部分完整的结局，只出现后半部分的话，这个结局就算没有收集到。这就需要伊森没有通过全部考验，且找错地址，或是被捕，杰登死亡或是调查失败，麦迪逊在杀人魔家中破解密码，找到藏匿肖恩的地址，并顺利逃生，且不能把地址告诉肖恩，这样才能看这完整的结局，还是有点苛刻的。因为涉及严重剧透，所以结局的具体情况均不再描述。

结局	肖恩	伊森	麦迪逊	杰登	杀人魔	备注
新闻报导	-	-	-	-	-	根据主要角色生死状况，播报内容会有变化
伊森的故事	生存	死亡	-	-	-	麦迪逊和杀人魔的生死对结局有影响
[illegible]新的开始	生存	生存	不原谅或死亡	-	-	肖恩被谁救出无影响
[illegible]新的生[illegible]	生存	生存	原谅且生存	-	-	肖恩被谁救出无影响
[illegible]	生存	被捕	-	-	-	伊森需要两次逃亡章节均被捕
[illegible]主角死亡	-	-	死亡	-	-	无
女英雄	生存	-	生存	-	-	有两部分结局，完整出现有严格要求
已上传	-	-	-	死亡	-	杰登被杀死或用眼镜用度都会死亡
辞职	生存	-	-	生存	-	肖恩由其他人救出，杰登来到达旧仓库
[illegible]	生存	-	-	生存	死亡	杰登到达旧仓库并干掉杀人魔
折纸的故事	生存	-	-	-	死亡	罗伦的生死对结局有影响
[illegible]的复仇	-	-	-	-	生存	只有罗伦生存时才会出现的结局
[illegible]	-	-	-	-	生存	只有罗伦死亡时才会出现的结局
[illegible]	死亡	生存	不原谅或死亡	-	-	所有人都不能到达仓库
雨中的[illegible]	死亡	生存	原谅且生存	-	-	所有人都不能到达仓库
[illegible]	死亡	被捕	-	-	-	伊森需要两次逃亡章节均被捕
[illegible]	死亡	被捕或不原谅	生存	-	-	所有人都不能到达仓库
[illegible]	死亡	-	-	生存	-	所有人都不能到达仓库

全结局最速达成心得



但各位也别被 7 次吓到，因为其中大部分都是从游戏的最后几章，甚至是最后一章开始打的，需要重打的章节很少，耗时其实并不多。总之，合理的通关顺序是大前提，只要参照以下推荐顺序来通关，就不会遗漏结局。

知道了全结局的发生条件，只要进行统筹安排，就能以较短的时间收集到所有结局，并不需要新开存档。当然，第一遍的基础要打好，这样就可以解决几个章节跨度大的麻烦奖杯，后面几遍只为全结局收集就行了。达成全部结局最少要通关 7 次。

所有结局 All Endings 金杯
取得条件：成功发现并观赏到所有结局。

一周目关键点

(1) 与"完美犯罪"相关的章节，都要严格按照奖杯要求来行动。
(2) 杰登用 ARI 找到所有与杀人魔有关的线索，并找出凶手。
(3) 伊森完成所有考验。
(4)在第 29 章"逃亡"中让伊森被捕。
(5) 在第 42 章"惊险逃亡"中在伊森发现麦迪逊身分后原谅她。
(6) 在第 51 章"杀人魔的住处"中让麦迪逊死亡。
(7) 在第 52 章"老旧仓库"中让杀人魔杀死杰登。
开启新结局：新闻报导、[illegible]的开始、女主角已死、已上传、[illegible]

二周目关键点

(1) 一周目后从第 51 章"杀人魔的住处"选关开始。
(2) 麦迪逊破解密码并躲进冰箱成功逃生。
(3) 在第 52 章"老旧仓库"中麦迪逊成功告诉伊森外面有警察。
(4) 由杰登干掉折纸杀手。
开启新结局：崭新的生活、结案、折纸的坟墓

三周目关键点

(1) 从第 52 章"老旧仓库"选关开始。
(2) 麦迪逊到达仓库后不反抗，让警察把她带走，伊森会被狙击手打死。
(3) 让杀人魔杀死杰登。
开启新结局：伊森的坟墓(另外出现"女英雄"的后半段，但不算收集成功)

四周目关键点

(1) 从第 46 章"老鼠"选关开始。
(2) 伊森选择不喝毒药，回到车上用 GPS 选择错误的地点。
(3) 在第 47 章"解开谜团"中让杰登放弃调查。
(4) 在第 51 章"杀人魔的住处"中让麦迪逊死亡。
开启新结局：折纸忧郁、烟镜

五周目关键点

(1) 从第 51 章"杀人魔的住处"选关开始。
(2) 让麦迪逊找不到肖恩所在的地点，但成功逃生。
开启新结局：雨中的眼泪

六周目关键点

(1) 从第 42 章"惊险逃脱"选关开始。
(2) 发现麦迪逊身分后选择不原谅她，伊森再次被捕。
(3) 在第 43 章"陷阱"中，从车里成功救出罗伦。
(4) 在第 47 章"解开谜团"中让杰登放弃调查。
(5) 在第 51 章"杀人魔的住处"让麦迪逊找不到肖恩所在的地点，但成功逃生。
开启新结局：无助、回到原点、母亲的复仇

七周目关键点

(1) 从第 51 章"杀人魔的住处"选关开始。
(2) 麦迪逊破解密码，得到地址，并选择一个人去旧仓库。
(3) 麦迪逊单枪匹马救出肖恩，并打败折纸杀手。
开启新结局：无辜、女英雄、辞职

完美犯罪的快速补救

"完美犯罪"是游戏中最容易错过的奖杯，而且这个奖杯不能以只选关键章节的方式来解决。因为便利店里让哈森死亡这一点在第一次玩时是不太可能想到的，因此就要从第 10 章一直打到通关，差不多要将整个游戏再打一遍，相当费时。不过只要在解决了所有的结局之后，我们就可以用相对快捷的方式来补救，从第 10 章至通关，只需要三个小时左右，可将流程缩减一半。具体方法是这样的：

(1) 从第 10 章开始，与"完美犯罪"相关的章节，都要严格按照奖杯要求来行动。
(2) 在第 29 章"逃亡"中让伊森被捕。
(2) 在第 34 章"医生"中让麦迪逊被变态医生杀死，QTE 故意不按就行了。
(3) 在第 35 章"疯狂杰克"中让杰登被疯狂杰克杀死，QTE 故意不按即可。
(4) 在第 42 章"惊险逃亡"中让伊森被捕。

这样一来，麦迪逊、杰登中后期的相关章节全部消失，而伊森后期的章节也被取消，流程自然就大幅缩短了，同时又符合奖杯条件，麦迪逊和杰登只要死了就行，被谁杀死没有关系。在游戏通关播新闻时，这个令人纠结的奖杯就会跳出来。





魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	NBGI	角色扮演
PS3 アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く		日版
2010年1月28日发售	1人	7800日元
未定		对应玩家年龄：12岁以上

文 晴天 美编 anubis



系统介绍 SYSTEM

系统菜单

在大地图或场景中按下△可打开系统菜单，主界面会显示每名角色（左侧为前卫，右侧为后卫）当前的HP、经验值、等级以及现在持有的金钱和总游戏时间。后卫即诗魔法少女状态栏的左侧会显示当前的亲密度情况(最大为3心)，如果已经出现了可以触发的角色对话，该处还会显示"TALK"的标记。

アイテム

查看目前持有的道具，共分为"消耗品"（使用アイテム）、"装备"、"重要道具"（キー　）、"素材"四大类。按十字键←→可切换不同类别的道具；按△键可查看道具的使用或装备效果；L1/R1键为快速向上和向下翻页。

装备

变更角色的装备。除防具和饰品（アクセサリ）部分角色可通用外，武器都为角色专用，可通过商店购买、开启宝箱、道具调合、敌人掉落这四种方式获得。"ボディ"为诗魔法少女专用选项，可更改其参加战斗的默认人格。

ステ-タス

查看角色的装备和能力，按△键可切换角色的具体信息和必杀技效果。

队列



设置战斗中的队形，从左到右依次为一名诗魔法少女和三名前卫，而玩家在战斗中默认操作的角色为最右方的前卫。

マタ-表

查看目前已经收集到的队伍会话，具体获得方法可参考资料部分。

图鉴

从上到下依次为"道具图鉴"（アイテム图鉴）、"诗魔法图鉴"、"人物图鉴"、"诗歌片段图鉴"（ヒュ　マ图鉴）、"怪物图鉴"（モンスタ　图鉴）、"用语集"、"帮助信息"（ヘルプ）。

システム

调整游戏的系统设定，从上到下依次为"音量"（音声）、"背景音乐"（BGM）、"音效"（效果音）、"动画音量"（ム　ビ　）、"人格进化演出"（バ　ジム　ビ　）、"Difficulty"可更改战斗的难度，对游戏的内容没有任何影响。按△键会进入画面调整模式，利用十字键可调整游戏画面在显示设备中的显示范围，当屏幕的四个角都能看到三角形的标志时为最佳的画面显示比例。最后在更改系统设定后不要忘记保存记录，否则一旦退出游戏所有的设定都会还原到没有调整之前。

城镇重要设施



在大地图中通过十字键可自由选择前往的地点，而进入城镇后则需要选择地点才能进入对应的场景。此时使用左摇杆可控制角色移动；○键为对话或调查特定的物体；×键为跳跃，以通过一些高低差的地形；SELECT键为显示当前场景可进入的地点或出口。

商店

贩卖游戏中的大多数道具，惟一需要注意的是，商店出售的道具会随着玩家调合出新的物品而增加，所以对于素材比较难收集的道具，及时了解商店直接贩卖的地点会非常有用（下表中用红色标识）。



[illegible]

[illegible]		
商品	类别	售价
バリルストライカー	武器	70
Vボード	武器	70
ノーマルウェア	防具	90
作业用レッドガード	防具	231
ヘヴィアーマー	防具	1554

[illegible]

[illegible]		
商品	类别	售价
ナオールα	使用	46
レスキュー注射	使用	315
苦良药カプセル	使用	181
フレイムボッド	使用	112
冰つぶて	使用	143
エレキ棒	使用	160
エアカッター	使用	138
ブロンズマテリアル	素材	136
结合溶液G1	素材	140

[illegible]		
商品	类别	售价
クラブハンドソード	武器	700
医疗バッグ	武器	245
サバイバル手术キット	武器	735
Vボード	武器	70
TSURUGI07	武器	735
ドクターガウン	防具	175
大きなリボン	防具	520
らくらくワンピ	防具	714
ディフェンドメイル	防具	3114
气合いの带	饰品	3493
光学式弱点探知レンズ	饰品	3787

[illegible]		
商品	类别	售价
よつこら定食	使用	58
やきにく	使用	25
オボンス	使用	35

[illegible]		
商品	类别	售价
ラーメン・真红	礼物	2100
グルドッグ	礼物	2640
あげぱん	礼物	2997
パパンゴシチュー	礼物	2625
ウナギロブ饭バーグ	礼物	2480

上帝门

药のジョウナー		
商品	类别	售价
ナオールα	使用	48
ヨクナールβ	使用	189
ミナオールA	使用	151
レスキュー注射	使用	315
苦良药カプセル	使用	181
[illegible]	使用	401
[illegible]	使用	323
[illegible]	使用	375
[illegible]	使用	299
パワーパウダー	使用	256
ハードスキンオイル	使用	256
こいくちうどん	使用	49
やきにく	使用	25
炭火やきにく	使用	53
オボンヌ	使用	37
レアメタル	素材	133
扩散ダイオード	素材	231

[illegible]铜器		
商品	类别	售价
エリニアブレード	武器	1050
[illegible]	武器	195
自动式治療トランク	武器	234
ハードガード	武器	245
防护服	防具	270
ミラクラッションケープ	防具	1280
硬质加工ジャケット	防具	480
ガーディアンスーツ	防具	5928
超耐性ストール	防具	5740
クイックローダー	饰品	3507
救命急所保护パッチ	饰品	1294
胜负ボンボン	饰品	1532
蛇の目プレート	饰品	1345
光速シールド壁	饰品	1532

[illegible]株式主权帝国

苦信木屋		
商品	类别	售价
耐岩刀	武器	3402
自动式治療トランク	武器	234
プロテクションクロス	防具	910
マイクロウェア	防具	224
重化バトナ装甲	防具	3725
バトルダーピング	饰品	3654
反重力グラブ	饰品	2525
ハートエプロン	饰品	2682
プロテクトギアー	饰品	1511

インターナイロン		
商品	类别	售价
ナオールα	使用	48
ヨクナールβ	使用	189
レスキュー注射	使用	315
苦良药カプセル	使用	181
[illegible]	使用	533
冰结爆散伤	使用	498
[illegible]	使用	466
旋风マシーン	使用	981
パワーパウダー	使用	256
ガチャ?油	使用	512
スピードニードル	使用	265
クリティカール	使用	558
どんちゃんセット	使用	528
エアースプレー	使用	884
うすくちうどん	使用	47
铁矿石	素材	46
硼石	素材	78
シェスティナ遗物	素材	52
アイアンマテリアル	素材	166
结合溶液G2	素材	183
シルバーマテリアル	素材	202
强化溶液R1	素材	223

[illegible]屋		
商品	类别	售价
[illegible]	使用	[illegible]
ねらねらソーダ	使用	173
レプリカホルン	使用	5125
ドッコイ定食	使用	190
青白りんご	使用	144
猫饴	使用	10

渡り鳥々		
商品	类别	售价
大王するめ	礼物	2300
哀愁せんべえ	礼物	3129
サル顔プー子ちゃん	礼物	2100
抗体ビスケット	礼物	2392
超现实ストレミング	礼物	2625
クロリンメイト	礼物	2776
イカすビデオ	素材	280
医学辞典 心	素材	280
季刊Vスタイル秋号	素材	280

[illegible]街区

昨日の[illegible]		
商品	类别	售价
[illegible]	武器	3165
高电压内藏型手术袋	武器	[illegible]
SORA101	武器	3395
レイザーカット	武器	[illegible]
シールドウェア	防具	370
レインボーコート	防具	4012
プロテクションクロス	防具	910
マイクロウェア	防具	224
重化バトナ装甲	防具	3725
ストレス发散人形	饰品	3332
[illegible]	饰品	6384
[illegible]	饰品	[illegible]

香行堂		
商品	类别	售价
ナオールα	使用	48
ヨクナールβ	使用	189
[illegible]	使用	352
レスキュー注射	使用	315
ソウルリチャージャー	使用	1024
リコールホイッスル	使用	1920
メディカル散布机	使用	882
トランキリザー	使用	188
やきにく	使用	25
やきにくソーダ	使用	333
どんちゃんセット	使用	528
エアースプレー	使用	884
にょ肝	素材	54

[illegible]

[illegible]		
商品	类别	售价
パワードクロウ	武器	7122
KC型ヒールボックス	武器	3150
ウィングライダー	武器	6125
[illegible]	武器	14000
[illegible]	武器	[illegible]
[illegible]	武器	[illegible]
シールドウェア	防具	370
レインボーコート	防具	4012
[illegible]	防具	[illegible]
[illegible]	防具	[illegible]
肉食系イヤリング	饰品	1512
蛇の目プレート	饰品	1345
ストレス发散人形	饰品	3332
冲击反射アームガード	饰品	6293
不可能ミラーリング	饰品	4180

時の齿车		
商品	类别	售价
ナオールα	使用	48
ヨクナールβ	使用	189
[illegible]	使用	352
レスキュー注射	使用	315
ソウルリチャージャー	使用	1024
リコールホイッスル	使用	1920
メディカル散布机	使用	882
[illegible]	使用	722
エレキトロ放电箱	使用	666
起きてボタン	使用	700
ベスコン怪力粉末	使用	512
クリティカール	使用	558
加速装置	使用	919
[illegible]	使用	[illegible]
[illegible]	使用	[illegible]
やきにく	使用	25
やきにくソーダ	使用	333
オボンタ	使用	33
マンドラゴラ	素材	64
インバートチップ	素材	662
MSPU	素材	256
生肉	素材	50
ゴールドマテリアル	素材	300
强化溶液R2	素材	317
プラチナマテリアル	素材	1992
高分子增强剂	素材	1500

渡り鳥々		
商品	类别	售价
フゥーのイタチョコ	礼物	1800
超高层ソフト	礼物	2520
コスモジャーキー	礼物	2644
ブルブルフラッペ	礼物	2180
カラク	礼物	2400
シビレるビデオ	素材	560
医学辞典 体	素材	560
季刊Vスタイル冬号	素材	560
俺の必杀技ノート	素材	1500
Vスタイル增刊号	素材	1500

ダイブ屋

与店主对话选择不同的诗魔法少女可进入精神领域探索，所需的金钱相当于探索等级×100，具体攻略方法请参看资料部分。





宿屋

与店主对话出现新的菜单，其中“やすむ”为回复我方全体的HP，同时可触发角色对话或队伍会话的相关内容；“イメージ调合”为进行物品合成；“诗调合”为配置诗魔法少女在战斗中咏唱的诗歌片段或进行互动；“今の目的は?”可查看主线流程下一步的目标；“セーブ”为保存记录；“ロード”为读取记录。

物品合成

游戏中有主要有三种途径获得调合配方书（イメージ）：开启迷宫的宝箱、获得特定的道具、触发特定的事件，而和前作不同，每种配方在调合时都需要特定的角色之一在我方队伍中且有足够DP才能进行操作（下表中○代表可操作角色）。每位女性角色调合出的道具实际作用相同，惟一的区别只是根据她们不同的性格起道具名称进行个性化选择而已。

配方书	调合物品	タツミ	ココナ	光五条	サキ	フィンネル	ティリア	DP	获得方法
?究級のマテリアル?	ユーテリアマテリアル	–	–	○	○	○	○	220	ガルベルト铁柱桥宝箱
?究級の溶液?	共鸣进化树脂	○	○	○	○	○	○	160	ガルベルト铁柱桥宝箱
?ガッツリ回复饮料?	シャキーリンv	○	○	–	○	○	○	42	【E014】中获得
?バケツ入り饮料?	ミナヨクナールB	–	–	○	○	○	○	44	アルキア研究所宝箱
?特大ボトル饮料?	ミナシャキーリンV	–	–	○	○	○	○	88	ムーシェリエル宝箱
?复活の笛?	リコールホイッスル	○	○	–	○	○	○	192	リンパ管宝箱
?乙女の泪?	エンゼルリカバリエル	○	○	–	○	○	○	225	XPシェル宝箱
?散布マシーン?	メディカル散布机	–	–	○	○	○	○	86	スレイヴ街区
?火炎放射器?	バーニンランチャー	○	○	–	○	○	○	53	刻の轮制作所宝箱
?ミサイル?	ホーミングボッド	○	○	–	○	○	○	40	堕天の道－堕天峰宝箱
?净化装置?	兆温消毒バーナー	○	○	–	○	○	○	72	ガルベルト铁柱桥宝箱
?フリーズ缶?	冰结膨胀缶	○	○	–	○	○	○	49	刻の轮制作所宝箱
?うちわ?	ヒヤークール扇	○	○	–	○	○	○	32	堕天の道～堕天峰宝箱
?加湿器?	冰云发生装置	○	○	–	○	○	○	70	アルキア研究所
?魔法のスティック?	パチパチスティック	○	○	–	○	○	○	47	刻の轮制作所宝箱
?电气玉?	ビリリボール	○	○	–	○	○	○	32	上帝の道宝箱
?リーフボックス?	エレキトロ放电箱	○	○	–	○	○	○	67	ガルベルト铁柱桥宝箱
?旋风机?	旋风マシーン	–	–	○	○	○	○	37	刻の轮制作所宝箱
?サイコロ?	サイクロダイス	○	○	–	○	○	○	30	堕天の道－堕天峰宝箱
?ナントカボタン?	嵐きてボタン	–	–	○	○	○	○	70	アルキア研究所
?あやしい粉?	ベスコン怪力粉末	–	–	○	○	○	○	52	クラスタニア行政区宝箱
?あやしいオイル?	ガチカタ油	–	–	○	○	○	○	52	刻の轮制作所宝箱
?あやしい针?	巻きアクション针	○	○	–	○	○	○	52	塔A区画＿上层宝箱
?スティック剂?	クリティカール＋	○	○	–	○	○	○	78	原初の塔宝箱
?ローラースケート?	加速装置	–	–	○	○	○	○	92	スレイヴ街区1号房宝箱
?プロテイン?	コチナールドリング	○	○	○	○	○	○	56	塔A区画＿上层宝箱
?ピストル?	もやもやアロマ	○	○	–	○	○	○	46	クラスタニア行政区宝箱
?お线香?	まったりアロマ	○	○	–	○	○	○	83	クラスタニア行政区宝箱
?お祭り用?	どんちゃんセット	–	–	○	○	○	○	53	ニエハル信号所宝箱
?スプレー?	エアースプレー	○	○	–	○	○	○	89	リンパ管宝箱
?注射器?	トランキリティ	○	○	–	○	○	○	19	リンパ管宝箱
?星のカンヅメ?	人鱼のウタ缶	○	○	–	○	○	○	126	塔A区画＿上层宝箱
?ソーダ水?	やきにくソーダ	○	○	–	○	○	○	23	クラスタニア行政区宝箱
?バーベキュー?	狱炎やきにく	○	○	–	○	○	○	10	ムーシェリエル宝箱
?扩张工业用具?	パイルドブレイカー	○	○	–	○	○	○	20	上帝の道宝箱
?强化工业用具?	パイルドライバー	○	○	–	○	○	○	32	刻の轮制作所宝箱
?ドリルブレード?	削钢刀	○	○	–	○	○	○	140	ガルベルト铁柱桥宝箱
?革命工业用具?	パイルクラッシャー	–	–	○	○	○	○	210	ムーシェリエル宝箱
"究级のドリル"	バスタードリルエンド	○	○	○	○	○	○	1225	XPシェル宝箱
?神话の兵器?	ムーシェリエルの灾祸	○	○	○	○	○	○	1750	成功挑战3次アカネ
?医疗バッグ?	自动式诊疗トランク	–	–	○	○	○	○	30	トコシエ旧削坑道宝箱
?高性能医疗バッグ?	高电压内藏型手术袋	–	–	○	○	○	○	48	刻の轮制作所宝箱
?ままごとセット?	お医者さんバッグ	–	–	○	○	○	○	55	リンパ管
?最新锐医疗バッグ?	携带ホスピタルER	○	○	○	○	○	○	119	ムーシェリエル宝箱
?神医的医疗器具?	神音素振动救命ツール	○	○	○	○	○	○	168	成功挑战1次アカネ
?セミプロ用ボード?	ハードボード	○	○	–	○	○	○	25	堕天の道－堕天峰宝箱
?プロ用ボード?	レイザーフット	○	○	–	○	○	○	48	刻の轮制作所宝箱
?石の板?	空とぶ石板	○	○	–	○	○	○	30	上帝门水道宝箱
?マニア用ボード?	エーテルランナー	○	○	–	○	○	○	74	スレイヴ街区宝箱
?プレミアボード?	津波舞姬	○	○	–	○	○	○	48	ムーシェリエル宝箱
?ビンテージボード?	HAYABUSA00	○	○	–	○	○	○	126	XPシェル宝箱
?レジェンドボード?	BRAVE－∞	○	○	–	○	○	○	129	成功挑战2次アカネ
?イケてる服?	ケミカルウェア	–	–	○	○	○	○	23	上帝门地下水道宝箱
?モード系の服?	ピチガードシャツ	–	–	○	○	○	○	90	スレイヴ街区14号房宝箱
?おしゃれな服?	ファンシーつなぎ	○	○	–	○	○	○	22	塔A区画＿上层宝箱
?作业用アーマー?	铁板安全装具	○	○	–	○	○	○	28	トコシエ旧削坑道宝箱
?重作业アーマー?	重化バイオ装甲	–	–	○	○	○	○	32	刻の轮制作所宝箱
?传说级プロテクタ?	インフィニティ铠亚	○	○	○	○	○	○	37	原初の塔
?キラキラ重装备?	シャイニーラメイル	–	–	○	○	○	○	87	堕天の道－堕天峰宝箱
?贵金属スーツ?	铁壁プラチナスーツ	○	○	–	○	○	○	140	クラスタニア行政区
?ハイセンス首卷き?	超耐性ストール	○	○	–	○	○	○	57	堕天の道－堕天峰宝箱
?魔法のヒラヒラ?	リーシャルフリル	○	○	–	○	○	○	138	アルキア研究所
?きらめく洋服?	リフレクションドレス	○	○	–	○	○	○	173	XPシェル宝箱
?神话の兵装?	グラスノクラフトネス	○	○	○	○	○	○	490	XPシェル宝箱
?リッチなふくろ?	エゴバッグ	○	○	–	○	○	○	63	ニエハル信号所宝箱
?大人气帽子?	プチデビHAT	○	○	○	○	○	○	66	リンパ管宝箱
?プリズムアクセ?	不可侵ミラーリング	○	○	○	○	○	○	41	アルキア研究所宝箱
?ブランドマスク?	ダンディ防护マスク	○	○	○	○	○	○	46	リンパ管

信息集结

特征集结

劲作集结

攻略集结

碧色クレヨン?	虹色クレヨン	○	○	−	○	○	○	243	ムーシェリエル宝箱
ガラスの瓶?	流れ星の瓶詰め	○	○	−	○	○	○	215	塔A区画　上层宝箱
ミディオ?	ウタゴエラヂヲ	−	−	○	○	○	○	222	原初の塔宝箱
アイウェア?	クレセントグラス	−	−	○	○	○	○	277	塔A区画　上层宝箱
ぬいぐるみ?	ゲロダッゴちゃん	○	○	−	○	○	○	241	原初の塔宝箱
反射板?	グラステリア反射板	○	○	−	○	○	○	333	【E160】中获得
エンジニアーツ1?	ツイスター	○	○	−	×	○	×	1	获得"アツいビデオ"
エンジニアーツ2?	キャンセルバイツ	○	○	−	×	○	×	7	获得"カッコいいビデオ"
エンジニアーツ3?	ランドピラー	−	−	○	○	×	×	34	获得"イカすビデオ"
エンジニアーツ4?	ランブルヴェイブ	○	○	○	×	○	×	140	获得"シビれるビデオ"
エンジニアEX?	コンストラクト・ゼロ	○	○	−	○	×	×	315	获得"俺の必杀技ノート"
医术的奥义その1?	五条式 电突	−	−	○	×	○	×	1	获得"医学辞典　人"
医术的奥义その2?	五条式 切刃施术	−	−	○	○	×	×	7	获得"医学辞典　骨"
医术的奥义その3?	五条式 病气注入	○	○	○	×	○	×	34	获得"医学辞典　心"
医术的奥义その4?	五条式 仇命装置	−	−	○	×	○	×	140	获得医学辞典，体
医术的究级奥义?	五条式 禁术 重疗法	○	○	○	○	×	×	315	获得"神のカルテ"
Vボードテク1?	D-RAY	○	○	−	×	○	×	1	获得"季刊Vスタイル春号"
Vボードテク2?	G-BREAK	○	○	−	×	○	×	1	获得"季刊Vスタイル夏号"
Vボードテク3?	R-MOON	○	○	−	○	×	×	34	获得"季刊Vスタイル秋号"
Vボードテク4?	W-STORM	○	○	○	×	○	×	140	获得"季刊Vスタイル冬号"
Vボードテク SP?	フォトンライド∞∞	○	○	○	○	×	×	315	获得"Vスタイル増刊号"

迷宫探索

迷宫中的基本操作和城镇中类似，如果遇到无法通行的区域，移动到有！号提示的地点按○键就可能发现新的通路。画面右下方的指示条会不断变换颜色，当接近红色时会触发随机战斗，而每战斗一次指示条都会减少，清空后在该场景内将不再遇敌，除非玩家切换场景或返回大地图再进入同一地点。

基本操作	
按键	效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
□	普通攻击，每位角色最多进行三连击
×	吹飞攻击
○	诗魔法，需手动选择魔法的攻击范围
△	战斗菜单

战斗系统

战斗中玩家能够操作前卫队员在场景中任意移动，因此引诱敌人出招再利用硬直时间反击是最基本的战术思路；位于后方的诗魔法少女在咏唱诗魔法时会在自身周围展开"咏唱领域"，如果让我方的角色移动到该区域内会获得HP自然回复加速的效果，反之当敌人入侵该领域时，诗魔法少女的HP将会迅速减少且无法进行人格进化，玩家必须利用吹飞攻击将敌人打出该区域才能避免出现伤亡，但必须注意吹飞攻击连续使用之间有一定的冷却时间。

战斗菜单	
选项	作用
アイテム使用	使用道具，连续使用道具存在冷却时间
超必杀技发动	满足条件才能选择使用前卫的超必杀技
リーダー変更	更换玩家操纵的角色
逃げる	脱离战斗



战斗画面



①角色状态：显示当前我方全员的HP，蓝色代表前卫，红色代表后卫。当我方角色的状态发生变化时会在状态栏左下方显示对应的英文。

英文	状态变化	战斗效果
AttackUp	攻击力上升	普通攻击和必杀技的威力增加
AttackDown	攻击力下降	普通攻击和必杀技的威力下降
DefenseUp	防御力上升	受到的伤害减少
DefenseDown	防御力下降	受到的伤害增加
Poison	中毒	每隔一段时间减少10点HP，减为1后不再减少
Paralysis	麻痹	角色不能进行任何操作
Curse	诅咒	对敌人造成的伤害强制减半

②吹飞提示：当有敌人进入咏唱领域且我方能够使用吹飞攻击时会变为绿色。

③从属效果：当诗魔法少女人格进化时，根据玩家的按键会在画面两侧显示攻击附加的属性以及发动的诗歌片段效果。

④武器属性：当前攻击附加的属性（同时只能存在两种），按附加的先后顺序替换。

⑤攻击目标：最靠近玩家的敌人会自动锁定为攻击目标，此时敌人的脚下会出现绿色的光圈。

⑥伤害总和：显示对同一敌人的连击次数和累加伤害数值。

⑦伤害倍率：显示诗魔法的伤害倍率。

⑧乐谱：根据咏唱的诗魔法会出现从右往左移动的波形，当红色的扫描线和声波重合时进行攻击或使用道具可快速提高诗魔法少女的兴奋值。

⑨兴奋槽：根据累积的兴奋值爱心会逐渐变大，且伤害倍率的增加速度也会提高，出现Purge Ready的提示时可进行人格进化。

⑩伤害数值：攻击时对敌人造成的伤害，不同颜色的数值代表对应属性的攻击：火（红）、冰（蓝）、风（绿）、雷（黄）。

干扰攻击

除上面提到的异常状态外，游戏中的部分敌人还会使用特技对诗魔法少女的咏唱进行干扰，如果想在战斗中占得先机，就必须把它们作为优先消灭的对象。

特技	效果
ビートダウン	20 秒内减少 "Beat Up" 攻击的成功几率
パージブロック	10 秒内禁止人格进化
エナジー减少	30 秒内大幅减少伤害倍率的增加速度
フィールド效果减少	30 秒内使人格进化发动的效果大幅下降
强制パージ	强制诗魔法少女人格进化，如果当时不满足进化条件会直接返回该人格的初始形态

必杀技与超必杀技

这两类攻击都可以通过调合出合成列表最后的 15 种特殊道具自动领悟。战斗中使用十字键的四个方向和□键组合可发动不同角色的必杀技，它们的威力不但高于普通攻击，还可以和普通攻击进行连携，惟一的代价就是每发动一次都需要消耗当前 5% 的 HP；发动超必杀技首先要保证诗魔法少女的人格必须进化到第四形态，其次当前累积的伤害倍率必须超过 30000%，接着在战斗菜单中选择 "超必杀技发动" 即可使用，每发动一次都会消耗 30000% 的伤害倍率。

人格进化

战斗中当画面右下角的兴奋槽出现 "Purse Ready" 的提示时，按住 L1/L2/R1/R2 中的任意一个按键并上下抖动 PS3 手柄即可让诗魔法少女的人格进化。人格进化时会根据玩家的按键使武器附加特定的攻击属性（L1 对应火、L2 对应冰、R1 对应风、R2 对应雷）、大幅提高伤害倍率的累加速度以及全体的 HP 自然回复量，同时在 "诗调合" 中配置在诗魔法少女身上的诗歌片段也会产生效果。另外当玩家通过诗魔法少女特定的精神领域后可在战斗中实现同时多阶段人格进化（LV4 对应第三形态、LV6 对应第四形态、LV8 对应终极形态），此时的操作和普通的一阶段进化相同，但对伤害倍率数值有较高的要求，因此尽量在扫描线与声波重合时进行攻击显得尤为重要，即多打出有 "Beat Up" 提示的攻击。



终极形态

正常情况下，诗魔法少女的每种人格都有四种形态的进化，而当达到第四形态时再满足进化的条件就会发动有动画特写的终极诗魔法，绝对是整个游戏中威力最大的攻击方式。发动 "忘我境界" 后乐谱中的声波会出现特定的波形，之后玩家需要在红色扫描线与声波重合时按下○键（有点类似传统的音乐游戏），根据成功的次数多少，最后诗魔法的攻击次数和造成的伤害都会发生变化。

战斗结果

根据战斗评价获得相应的金钱、经验值、DP，评价越高敌人掉落高等级道具的几率越高。具体计算方法如下：

评价	点数
S	100 以上
A	71 ~ 99
B	51 ~ 70
C	31 ~ 50
D	0 ~ 30

行动	点数
使用超必杀技	15
使用超必杀技或诗魔法消灭敌人	50
发动忘我境界	50
发动忘我境界全灭敌人	50
战斗结束时诗魔法少女进行过人格进化	10
对敌人进行 10 连击	2
对敌人进行 20 连击	5
对敌人进行 50 连击	7
对敌人进行 99 连击	10
10 秒之内结束战斗	60
20 秒之内结束战斗	30
无伤结束战斗	15
诗魔法少女受到攻击	-20
前卫角色死亡	-20
诗魔法少女死亡	-50
使用过道具	-1
对 BOSS 使用过道具	-2
战斗结束时有同伴处于异常状态	-10
敌人侵入咏唱领域	-1
诗魔法发动失败	-10

诗魔法少女

游戏中诗魔法少女的成长和其他同伴一样，都是通过战斗累积经验值提升等级并增加基础能力，所以在战斗中要想发挥更强的战斗力，装备合适的诗歌片段和人格都显得非常重要。

诗歌片段

选择 "诗调合" 下的 "プログラム" 可根据诗魔法少女的人格在 L1、L2、R1、R2 四个键位上配置已经获得的诗歌片段。其中 "从属效果" 代表人格进化后对我方全体产生的辅助效果；"歌唱趣味" 一栏代表发动诗歌片段后背景音乐的风格变化；"歌唱" 则表示在不同情况下咏唱诗歌片段的倾向。

从属效果

名称	辅助效果
回复量アップ	我方 HP 的自然回复量增加
攻击力アップ	我方全体的攻击力上升
防御力アップ	我方全体的防御力上升
毒耐性	降低中毒的几率
痹耐性	降低麻痹的几率
咒耐性	降低诅咒的几率
毒付与	攻击附加中毒状态

歌唱

名称	演唱倾向
绝好调の时に歌う	伤害倍率高
绝好调の时に歌うかも	↓
ピンチ以外で歌う	↓
ピンチ以外で歌うかも	↓
ピンチになると歌う	↓
大ピンチの时に歌う	伤害倍率低

歌唱趣味

名称	音乐类型
A1、ヘッドバンキング	金属系
A2、燃えるシャウト	金属系
A3、激しいメロディ	金属系
B1、ノリノリソング	金属系
B2、绮丽な旋律	节奏系
B3、爽やかな歌	节奏系
C1、落ち着いた歌	节奏系
C2、カワイイ系	抒情系
C3、ほんわか系	抒情系
D1、梦见がちな旋律	抒情系
D2、キャピルン	电波系
D3、电波系ソング	电波系

サキ

No.01	LV1
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	D1、梦见がちな旋律
归属	サキア・ルメイ
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event03]

No.02	LV1
从属效果	咒耐性 +10%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	サキア・ルメイ、サキ
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event06]

No.03	LV1
从属效果	痹耐性 +10%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	サキ
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event...

No.04	LV1
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	サキ
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	触发LV2精神领域的[Event04]和...

No.05	LV1
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	サラパトゥール
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event...

No.08	LV1
从属效果	毒耐性 +10%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	サキア・ルメイ、サキ
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	在 LV3 精神领域的 [Event06] ... "お色气ショーを阻止した..."



No.07	LV1
从属效果	回复量 +5%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	サラバトゥール
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event10]



No.08	LV1
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	サラバトゥール、サキ
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV4 精神领域的 [Event10]



No.09	LV2
从属效果	痹耐性 +20%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	フィラメント
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV5 精神领域的 [Event04]



No.10	LV2
从属效果	回复量 +8%
歌唱趣味	D1、梦见がちな旋律
归属	フィラメント、サキ
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV5 精神领域的 [Event06]



No.11	LV2
从属效果	攻击力 +6%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	フィラメント
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV6 精神领域的 [Event02]



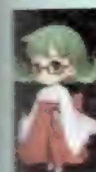
No.12	LV4
从属效果	攻击力 +15%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	サキア・ルメイ
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	【E122】后触发 LV7 精神领域的 [Event04]



No.13	LV2
从属效果	防御力 +3%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	フィラメント、サキ
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	依次触发 LV6 精神领域的 [Event05] 和 [Event02]



No.14	LV2
从属效果	毒耐性 +20%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	サラバトゥール、サキ
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV8 精神领域的 [Event04]



No.15	LV3
从属效果	毒付与 +20%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	フィラメント
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV8 精神领域的 [Event04]



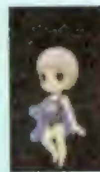
No.16	LV4
从属效果	防御力 +7%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	サキア・ルメイ
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	在 LV8 精神领域的 [Event05] 中选择"准备はできている"



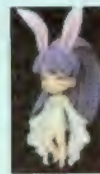
No.17	LV4
从属效果	回复量 +14%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	サキア・ルメイ、サキ
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV9 精神领域的 [Event03]



No.18	LV3
从属效果	回复量 +11%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	サキア・ルメイ
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV9 精神领域的 [Event04]



No.19	LV4
从属效果	防御力 +10%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	サキ
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV9 精神领域的 [Event11]



No.20	LV3
从属效果	攻击力 +10%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	サラバトゥール
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	亲密度 2 心时触发 【E114】



No.21	LV3
从属效果	防御力 +5%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	フィラメント
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	亲密度 2 心时触发 【E114】



No.22	LV1
从属效果	回复量 +5%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	フィンネル
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	在 LV1 精神领域的 [Event03] 中选择"锁を解いてやる代わりにオレの命令を闻け"



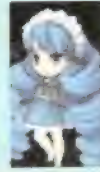
No.23	LV1
从属效果	毒付与 +10%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	ユリシカ
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV2・幻精神领域的 [Event02]



No.24	LV1
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	ユリシカ
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	在 LV2 精神领域的 [Event04] 中选择"フィンネルに战わせる"



No.25	LV1
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	ソーマ
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	在 LV2 精神领域的 [Event05] 中选择"ホリョリョに战わせる"



No.26	LV1
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	任意
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event01]



No.27	LV1
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	任意
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event10]



No.28	LV1
从属效果	毒耐性 +10%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	フィンネル
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV4 精神领域的 [Event01]



No.29	LV1
从属效果	痹耐性 +10%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ソーマ
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	在 LV4 精神领域的 [Event02] 中选择"いいえ"



No.30	LV2
从属效果	防御力 +3%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	フィンネル
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV4 精神领域的 [Event04]



No.31	LV2
从属效果	死耐性 +20%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	ユリシカ、フィンネル
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV4 精神领域的 [Event05]



No.32	LV4
从属效果	攻击力 +15%
歌唱趣味	D2、キャピルン
归属	ユリシカ、ソーマ
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	在 LV4 精神领域 [草原] [ひかりのとう] [森] 中的任意一个地点获得ポイント



No.33	LV2
从属效果	回复量 +8%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ソーマ
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV5 精神领域的 [Event01]



No.34	LV2
从属效果	攻击力 +6%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	ソーマ、フィンネル
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV5 精神领域的 [Event05]



No.35	LV2
从属效果	毒耐性 +20%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ソーマ
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV5 精神领域的 [illegible]



No.36	LV3
[illegible]	
从属效果	咒耐性 +30%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	ユリシカ
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV6 精神领域的 [Event03]



No.37	LV3
[illegible]	
从属效果	回复量 +11%
歌唱趣味	D1、梦见かちな旋律
归属	スズノミア
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV7 精神领域的 [Event03]



No.38	LV3
[illegible]	
从属效果	防御力 +5%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	スズノミア
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV7 精神领域的 [Event04]



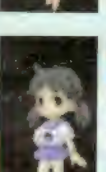
No.39	LV3
[illegible]	
从属效果	攻击力 +10%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	スズノミア
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV7 精神领域的 [Event05]



No.40	LV4
[illegible]	
从属效果	防御力 +7%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	スズノミア
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	在 LV7 精神领域的 [Event08] 中选择"监视役をやっつける"

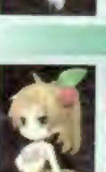


No.41	LV4
[illegible]	
从属效果	回复量 +14%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	フィンネル
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV9 精神领域的 [Event06]

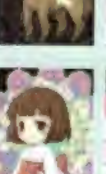


No.42	LV4
[illegible]	
从属效果	防御力 +10%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	フィンネル
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV9 精神领域的 [Event11]

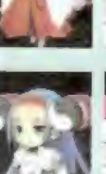
ティリア



No.43	LV4
[illegible]	
从属效果	攻击力 +15%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	ティリア
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event01]



No.44	LV1
[illegible]	
从属效果	咒耐性 +10%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ティリア
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event05]



No.45	LV1
[illegible]	
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	任意
歌唱	ピンチになると歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event04]



No.46	LV1
[illegible]	
从属效果	毒耐性 +10%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	任意
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event08]



No.47	LV1
[illegible]	
从属效果	攻击力 +3%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	ティリア
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event11]



No.48	LV1
[illegible]	
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	任意
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event12]



No.49	LV1
[illegible]	
从属效果	毒耐性 +10%
歌唱趣味	D2、キャビルン
归属	ティリア
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event07]



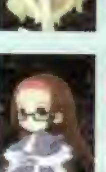
No.50	LV1
[illegible]	
从属效果	防御力 +1%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ティリア
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event08]



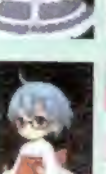
No.51	LV1
[illegible]	
从属效果	回复量 +5%
歌唱趣味	D3、电波系ソング
归属	任意
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event11]



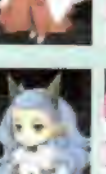
No.52	LV1
[illegible]	
从属效果	回复量 +5%
歌唱趣味	D1、梦见かちな旋律
归属	ティリア
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event10]



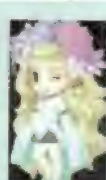
No.53	LV2
[illegible]	
从属效果	咒耐性 +20%
歌唱趣味	A2、燃えるシャウト
归属	ティリア
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event11]



No.54	LV2
[illegible]	
从属效果	防御力 +3%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	任意
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event14]



No.55	LV2
[illegible]	
从属效果	攻击力 +6%
歌唱趣味	D1、梦见かちな旋律
归属	任意
歌唱	ピンチ以外で歌う
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event14]



No.56	LV2
[illegible]	
从属效果	回复量 +8%
歌唱趣味	D1、梦见かちな旋律
归属	ティリア
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	触发 LV2 精神领域的 [Event14]



No.57	LV2
[illegible]	
从属效果	毒耐性 +20%
歌唱趣味	D2、キャビルン
归属	ティリア
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event08]



No.58	LV3
[illegible]	
从属效果	攻击力 +10%
歌唱趣味	B1、ノリノリソング
归属	ティリア
歌唱	绝好调の时に歌うかも
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event13]



No.59	LV3
[illegible]	
从属效果	防御力 +5%
歌唱趣味	A1、ヘッドバンキング
归属	任意
歌唱	绝好调の时に歌う
获得方法	触发 LV3 精神领域的 [Event13]



No.60	LV3
[illegible]	
从属效果	回复量 +11%
歌唱趣味	B2、绮丽な旋律
归属	サ任意
歌唱	ピンチ以外で歌うかも
获得方法	在 LV3 精神领域的 [Event15] 中选择"もうしばらく残る"



No.61	LV3
[illegible]	
从属效果	毒耐性 +30%
歌唱趣味	C2、カワイイ系
归属	ティリア
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	在 LV3 精神领域的 [Event09] 中选择"泳げないのか？"并完成后续情节



No.62	LV4
[illegible]	
从属效果	防御力 +7%
歌唱趣味	C1、落ち着いた歌
归属	ティリア
歌唱	大ピンチの时に歌う
获得方法	触发 LV1 精神领域的 [Event03]

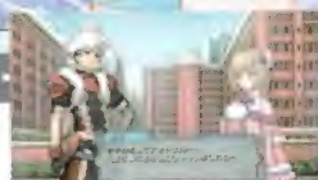


信息集结 / 特征集结 / 动作集结 / 攻略集结





好感度



在记录点选择诗魔法少女会看到画面左上方的特殊计量槽，它通常可通过参加战斗、触发角色对话逐步累积，每蓄满一格选择“脱いでもらう”即可开放诗魔法少女的下一阶段人格进化（最初到达LV4后即可解开第四形态的人格进化，没有必要将计量槽蓄满）。另外如果玩家嫌累积速度过慢的话，选择“プレゼント”也可以赠送她们喜欢的礼物迅速提升好感度：

人格进化必要好感度			
人格	第二形态	第三形态	第四形态
サキ	20	20	20
サラパトゥール	20	10	40
フィラメント	20	15	30
サキア・ルメイ	40	20	10
フィンネル	20	20	20
ユリシカ	35	20	5
ソーマ	40	20	10
スズノミア	20	10	40
ティリア	20	15	30
アルル	35	20	5

礼物	サキ	サラパトゥール	フィラメント	サキア・ルメイ	フィンネル	ユリシカ	ソーマ	スズノミア	ティリア	アルル
やきにく	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1
炎炎やきにく	1	3	1	3	3	3	3	1	1	1
やきにくソーダ	5	1	1	1	1	1	1	1	2	3
激炎やきにく	1	1	1	5	1	3	2	1	1	1
ならならソーダ	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1
イダンス	1	1	1	3	1	1	1	3	3	1
ナポンタ	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1
ソフーのイタチョコ	8	3	1	1	3	1	5	1	5	1
ナナコブメロン	3	8	1	1	3	1	5	1	5	1
大王するめ	1	1	8	3	1	5	1	1	1	3
ラーメン・真紅	1	1	3	8	1	3	1	1	1	5
超高級ソフト	5	1	1	1	8	1	3	1	3	1
煎餅せんべえ	1	1	5	1	1	8	1	3	1	3
ホルドッグ	3	1	1	1	3	1	8	1	3	1
新鮮野菜詰め合わせ	1	5	1	1	1	3	1	8	1	3
あげぱん	3	1	1	1	3	1	5	1	8	1
キル味アッ子ちゃん	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
高級ビスケット	10	1	1	3	1	1	5	1	1	1
オオクルルクポンチ	1	10	1	1	1	1	3	5	1	1
コスモジャーキー	1	1	10	1	1	5	1	1	1	3
ハバンゴシチュー	3	1	1	10	1	1	5	1	1	1
フルフルフラッペ	1	5	1	1	10	1	3	1	1	1
フキ味噌	1	1	5	1	1	10	1	3	1	1
ケチャップ飯バーグ	1	1	1	5	3	1	10	1	1	1
どんぐり詰め合わせ	1	1	1	3	1	1	1	10	1	5
オラク	3	1	1	1	5	1	1	1	10	1
極現実ストレミング	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
コロリンメイト	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5







最速奖杯流程攻略 WALKTHROUGH

由于本作存在多结局，所以为了满足大多数玩家"以最短时间拿齐所有奖杯的"需要，以下的主线流程会以【E001】的形式来表示不同的剧情点，以及在该时段内能够收集到的所有角色对话（サキ 1 代表角色和对话编号）、队伍对话、奖杯等信息，方便大家参照资料部分进行高效率的收集。所需保存的重要存档都会在相应的剧情点进行提示。

PHASE 1 大牙乱动

E001 离开家与敌人进行强制战斗

BOSS ミュ-ト

因为是游戏的第一场战斗，再加上不能使用回复道具，所以难度并不低。比较稳妥的战术是靠近敌人引诱其出招，再利用其最后的硬直时间进行反击，注意苍都的三连击最后一击破绽明显，一般连击两次就要尽快拉开距离。

E002 和失忆的咲（サキ）一起向下切换场景，顺便在宿屋修整一下

E003 从场景右侧的台阶往下会遇到龙御（タツミ），之后再次与追兵进行二连战

E004 胜利后咲正式加入队伍

E005 返回世界地图进入"苍天の道"在第一个记录点选择"やすむ"

[illegible]
サキ 1

苍天の道 　战斗次数 5

宝箱一览	
编号	道具
1	レスキュー注射
2	气合いの帯
3	クラブハンドソード
4	ブロンズマテリアル
5	ブロンズマテリアル
6	光学式弱点探知レンズ
7	TSURUGI07
8	大きなリボン
9	苦良药カプセル
10	ブロンズマテリアル

敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
01	ボム	ナオールα	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセル
02	チリボム	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセル	レスキュー注射
03	メタボム	ナオールα	结合溶液 G1	结合溶液 G2	ヨクナールβ
04	ミニボム	ナオールα	结合溶液 G1	结合溶液 G2	ヨクナールβ
05	ボムもどき	ヨクナールβ	结合溶液 G2	结合溶液 G2	ミナオールA
07	ウォルフ	ナオールα	ナオールα	ブロンズマテリアル	苦良药カプセル
49	フリアI型	にょう肝	にょう肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアI型B种	にょう肝	にょう肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
88	アサシン	–	–	–	–

E006 沿路前进会在严铠（ゲンガイ）的帮助下赶走追兵

E007 在中途的修行僧之家借宿会遭到谜之暗杀者的袭击

E008 进入洞穴第一次遭遇对物理攻击免疫的敌人，合理利用咲的诗魔法很容易获胜

E009 沿路前进发现被困的菲妮尔（フィンネル）

E010 成功救下她后众人决定结伴而行

E011 离开迷宫返回大地图，进入新地点"トコシエ隧道"

E012 前往光五条治疗所发现光五条碰巧不在

E013 返回广场进入下方的定食屋找到菲妮尔和光五条

E014 接受光五条的请求，前往宿屋选择"イメージ调合"进行第一次物品合成

E015 再次返回定食屋找到龙御，一起返回宿屋选择"やすむ"

E016 前往堕天峰之前必须找到身为诗魔法少女的菲妮尔帮忙

E017 进入广场左侧的"ダイブ屋"，进入菲妮尔 LV1 的精神领域获得诗歌片段"コトリ"

[illegible]
队伍 1
奖杯 29

E018 返回大地图进入新地点"堕天の道"

堕天の道～堕天峰 　战斗次数 5

宝箱一览	
编号	道具
1	レアメタル
2	？うちわ？
3	ヨクナールβ
4	？サイコロ？
5	？キラキラ重装备？
6	？ミサイル？
7	蛇の目プレート
8	？セミプロ用ボード？
9	レアメタル
10	？ハイセンス首巻き？

敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
01	ボム	ナオールα	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセ
02	チリボム	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセル	レスキュー注
03	メタボム	ナオールα	结合溶液 G1	结合溶液 G2	ヨクナール
08	フレムハウンド	ナオールα	ブロンズマテリアル	苦良药カプセル	レスキュー注
09	グレータウォルフ	ナオールα	ブロンズマテリアル	レアメタル	やきにく
10	スノーウォーカー	ナオールα	レアメタル	ブロンズマテリアル	炭火やきに
12	ウォルフもどき	ヨクナールβ	レアメタル	ゴールドマテリアル	やきにくソー
17	ロック	やきにく	咽石	生肉	炭火やきに
18	ミニアードラ	咽石	生肉	炭火やきにく	やきにくソー
21	トレント	结合溶液 G1	苦良药カプセル	苦良药カプセル	强化溶液
55	ドールB型	にょう肝	にょう肝	クリティカール	高分子增强
56	ドールB型G种	にょう肝	にょう肝	クリティカール	高分子增强
68	下级 RT_A	–	–	–	–
74	极限人间	–	–	–	–

E019 沿路前进会发现之前的袭击咲的敌人，随后再次进行强制战斗

[illegible]		
队伍 4	サキ 7	フィンネル 4
队伍 5	サキ 8	フィンネル 5
サキ 2	サキ 15	フィンネル 6
サキ 3	サキ 18	フィンネル 7
サキ 5	フィンネル 1	フィンネル 8
サキ 6	フィンネル 2	フィンネル 16
	フィンネル 3	フィンネル 27

BOSS ミュ-ト

敌人的攻击方式和之前相同，只要看到她有明显的蓄力动作就要集中连续攻击进行中断，否则就需要准备回复道具来保证前卫同伴的安全。

E020 到达堕天峰的山顶与感染极限病的士兵进行战斗

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

E021 胜利后在记录点选择“やすむ”

E022 原路返回村庄会在中途进行野营，同时之前的袭击者再次出现

E023 返回大地图进入“トヨシエ隧道”

E024 进入光五条诊疗所召唤出咲的另一人格

E025 前往宿屋、定食屋、ダイブ屋这三个地点寻找菲妮尔

收集要素
队伍 3

E026 返回大地图进入“苍天の道”

E027 原路返回苍都的故乡

E028 返回自己的家与师傅见面

E029 结婚仪式因为缪特（ミュート）的来袭被破坏，众人也被关入了大牢

收集要素
奖杯 44

E030 在菲妮尔另一人格的帮助下逃出牢房，离开时不要忘了叫上隔壁的龙御

トヨシエ旧削坑道

战斗次数：10

宝箱一览

编号	道具
1	レプリカホルン
2	アツいビデオ
3	胜負ボンボン
4	防护服
5	医学辞典：人
6	救命急所保护パッチ
7	ヨクナールβ
8	光速シールド壁
9	レアメタル
10	ヨクナールβ
11	クイックローダー
12	扩散ダイオード
13	？医疗バッグ？
14	？作业用アーマー？

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
10	スノーウォーカー	ナオールα	レアメタル	ブロンズマテリアル	炭火やきにく
11	ミニウォルフ	ナオールα	レアメタル	アイアンマテリアル	炭火やきにく
27	壹式	扩散ダイオード	フイレムボッド	ソウルリチャージャー	扩散ダイオード
55	ドールB型	によ？肝	によ？肝	クリティカール	高分子增强剂
56	ドールB型G种	によ？肝	によ？肝	クリティカール	高分子增强剂
72	大牙兵	ナオールα	パイルフトライカー	TSURUGI07	光速シールド壁

E031 前进一段距离遇到被关押的严铠

E032 离开迷宫时菲妮尔也变回了原来的样子

E033 返回光五条治疗所发现没人，再次前往定食屋

E034 再次进入坑道消灭看守的士兵救出被关押的严铠

E035 在右边的房间找到光五条

收集要素
サキ 25
サキ 28
フィンネル 25



E036 从村庄菜单进入“上帝の道”

上帝の道

战斗次数：5

宝箱一览

编号	道具
1	？电气玉？
2	？扩张工业用具？

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
02	チリボム	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセル	レスキュー注射
14	アードラ	ナオールα	硬石	硬石	炭火やきにく
17	ロック	やきにく	硬石	生肉	炭火やきにく
19	アードラもどき	硬石	生肉	生肉	炭火やきにく
22	マンドレイク	结合溶液 G2	苦良药カプセル	ヨクナールβ	强化溶液 R1
50	フリア1型B种	によ？肝	によ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
56	ドールB型G种	によ？肝	によ？肝	クリティカール	高分子增强剂
57	ドールB型	によ？肝	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+

E037 沿路前进破坏瓦砾可发现近路来到“上帝门地下水道”

上帝门地下水道

战斗次数：5

宝箱一览

编号	道具
1	季刊Vスタイル夏号
2	医学辞典：兽
3	ガーディアンスーツ
4	？石の板？
5	イカすビデオ
6	？イケてる服？

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
10	スノーウォーカー	ナオールα	レアメタル	ブロンズマテリアル	炭火やきにく
22	マンドレイク	结合溶液 G2	苦良药カプセル	ヨクナールβ	强化溶液 R1
24	アルラウネ	强化溶液 R1	苦良药カプセル	パワーパウダー	强化溶液 R2
25	トレントもどき	强化溶液 R2	パワーパウダー	マンドラゴラ	ベスコン怪力粉末
57	ドールHB型	によ？肝	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+
58	ドールHBL型	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+	ミナシヤキーリンV

E038 下水道区域需要使用阀门调节水位才能通过，注意回收水中的宝箱

E039 离开迷宫来到“上帝门”，从大道一路向右进入“刻の轮制作所”

刻の轮制作所

战斗次数：10

宝箱一览

编号	道具
1	医学辞典：心
2	？高性能医疗バッグ？
3	？プロ用ボード？
4	？魔法のスティック？
5	？旋风机？
6	？火焰放射器？
7	？强化工业用具？
8	アイアンマテリアル
9	シェスティネ遗物
10	？フリーズ缶？
11	スピードニードル
12	强化溶液 R1
13	クリティカール
14	？重作业アーマー？
15	シビレるビデオ
16	？あやしいオイル？
17	季刊Vスタイル秋号

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
01	ボム	ナオールα	ナオールα	结合溶液 G1	苦良药カプセル
06	ボムリーダー	ミナオールA	结合溶液 G2	结合溶液 G2	ミナヨクナールB
10	スノーウォーカー	ナオールα	レアメタル	ブロンズマテリアル	炭火やきにく
13	ウォルフリーダー	ミナオールA	アイアンマテリアル	プラチナマテリアル	狱炎やきにく
17	ロック	やきにく	硬石	生肉	炭火やきにく
20	アードラリーダー	生肉	やきにくソーダ	やきにくソーダ	狱炎やきにく
24	アルラウネ	强化溶液 R1	苦良药カプセル	パワーパウダー	强化溶液 R2
26	トレントリーダー	强化溶液 R2	マンドラゴラ	ベスコン怪力粉末	ベスコン怪力粉末
27	壹式	扩散ダイオード	フイレムボッド	ソウルリチャージャー	扩散ダイオード
41	H-01	エレキ棒	铁矿石	サイクロダイス	シェスティネ遗物
53	フリアIII型	によ？肝	高分子增强剂	ガチカタ油	ミナシヤキーリンV
58	ドールHBL型	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+	ミナシヤキーリンV
64	上级 RT_A	ナオールα	ノーマルウェア	シールドウェア	胜負ボンボン
65	上级 RT_B	ナオールα	作业用レッグガード	ケミカルウェア	救命急所保护パッチ
66	上级 RT_C	ナオールα	防护服	プロテクションクロス	肉食系イヤリング
69	下级 RT_B	-	-	-	-

E040 通过外侧的通道顺利进入制作所室内

E041 在走廊击败敌人救出光五条的朋友嘉手纳（カテナ）

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

E042 根据嘉手纳的提示击败看守救出被关押的咲

E043 消灭追击的敌人后，嘉手纳会从咲身上提取诗歌

E044 消灭看门的机器人直接朝塔顶进发

E045 在塔顶再次与缪特进行强制战斗，胜利后使用咲的诗歌启动DFP 装置

收集要素		
队伍 7	サキ 17	フィンネル 15
队伍 8	サキ 19	フィンネル 17
队伍 10	サキ 20	フィンネル 18
奖杯 15	サキ 21	フィンネル 19
奖杯 18	サキ 22	フィンネル 20
奖杯 52	サキ 23	フィンネル 21
サキ 4	サキ 24	フィンネル 22
サキ 10	サキ 28	フィンネル 23
サキ 11	サキ 32	フィンネル 24
サキ 12	フィンネル 10	フィンネル 26
サキ 13	フィンネル 11	フィンネル 28
サキ 14	フィンネル 12	フィンネル 29
サキ 16	フィンネル 13	フィンネル 30
	フィンネル 14	

BOSS ミュート

第三次面对她战术还是不变，如果事先在村庄中购买素材合成了必杀技，那么中断她的蓄力攻击会容易很多。

E046 返回上帝门从村庄菜单进入“モロカッカ港”

E047 与立华陵纱（リッカリョーシャ）对话选择“はい”前往咲的故乡

收集要素
奖杯 5

PHASE 2 暗中飞跃

E048 到达“アルキア”后，除咲以外的同伴都会暂时脱队

E049 前往“讴凯纪念保育园”再次遇到穷追不放的缪特，这次战斗中会强制使用一次“忘我境界”，全灭敌人很容易

E050 再次发动奇迹之力的咲晕了过去，无奈只好将其送往“アルキア研究所”

E051 将咲委托给所长后返回村庄的街道

E052 与宿屋的掌柜对话发现大家都没有回来，接着前往“にやにや屋”

E053 与龙御碰头后会结识店主沙亚纱（さーしゃ）

E054 返回宿屋从光五条处得知研究所的内幕，随即展开营救行动

E055 前往研究所的正门被禁止入内

E056 在“フィロン结构街”从陆方（ルーファン）处得到秘密通道的情报

E057 利用“讴凯纪念保育园”的下水道成功侵入研究所内部

アルキア研究所 ……… 战斗次数：10

宝箱一览	
编号	道具
1	ゴールドマテリアル
2	？加湿器？
3	インバートチップ
4	ソウルリチャージャー
5	ストレス发散人形
6	？パケツ入り饮料？
7	MSPU
8	プロテクトギアー
9	バーニンランチャー
10	ゴールドマテリアル
11	？魔法のヒラヒラ？
12	？ナントカボタン？
13	バチバチスティック
14	ハートエプロン
15	？プリズムアクセ？
16	プラチナマテリアル

敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
23	ドリアド	マンドラゴラ	マンドラゴラ	强化溶液 R2	强化溶液 R3
49	フリアⅠ型	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアⅠ型B种	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
51	フリアⅡ型	にょ？肝	にょ？肝	高分子增强剂	ガチカタ油
52	フリアⅡ型Y种	—	—	—	—
53	フリアⅢ型	—	—	—	—
73	アルキア兵	ヨクナールβ	Vボード	サバイバル手术キット	蛇の目プレート

E058 在深处的房间找到咲并原路返回街道

E059 为了将咲藏匿起来，陆方建议大家去“ガルベルト铁柱桥”暂避风头

收集要素		
队伍 2	队伍 16	フィンネル 35
队伍 5	フィンネル 9	フィンネル 54
队伍 12	フィンネル 32	
	フィンネル 33	

E060 从大地图进入“ガルベルト铁柱桥”

E061 与前线基地的严铠汇合，同时接受解除敌人防御壁的任务

重要选项

（第一次）フィンネルの事だ→菲妮尔亲密度 +1

菲妮尔攻略路线

收集要素
队伍 21
フィンネル 31
フィンネル 34
フィンネル 42

重要选项

（第二次）サキの事だ→ 亲密度 +1

咲攻略路线

收集要素
サキ 34

E062 第二天出发前遇到咲的新人格

ガルベルト铁柱桥 ……… 战斗次数：10

宝箱一览	
编号	道具
1	俺の必杀技ノート
2	强化溶液 R2
3	ソウルリチャージャー
4	？ドリルブレード？
5	バーニンランチャー
6	？净化装置？
7	？リーフボックス？
8	レアメタル
9	プラチナマテリアル
10	？究极のマテリアル？
11	？究极の溶液？

敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
15	サンダーバード	やきにく	砥石	生肉	ソウルリチャージャー
16	ズー	やきにく	砥石	生肉	炭火やきにく
27	壹式	扩散ダイオード	フイレムポッド	ソウルリチャージャー	扩散ダイオード
28	壹式・没	アイアンマテリアル	エアカッター	ホーミングポッド	シルバーマテリアル
31	叁式・朱	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	超温消音バーナー
49	フリアⅠ型	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアⅠ型B种	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
64	上级 RT_A	ナオールα	ノーマルウェア	シールドウェア	胜负ボンボン

E063 沿路来到“ニエハル信号所”，在记录点走右侧的分支

ニエハル信号所 ……… 战斗次数：5

宝箱一览	
编号	道具
1	プラチナマテリアル
2	季刊Vスタイル冬号
3	？リッチなふくろ？
4	医学辞典：体
5	？お祭り用？

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
[illegible]	サンダーバード	やきにく	砚石	生肉	ソウルリチャージャー
28	壹式・没	アイアンマテリアル	エアカッター	ホーミングボッド	シルバーマテリアル
35	K-01	ナオールα	ゴールドマテリアル	旋风マシーン	インバートチップ
[illegible]	S-01	旋风マシーン	铁矿石	インバートチップ	魔きてボタン
44	ホラーヘッド	扩散ダイオード	冰结膨胀缶	MSPU	ヒヤーテール扇
49	フリアI型	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
65	上级 RT_B	ナオールα	作业用レッドガード	ケミカルウェア	青色急所保护パッチ

E064 消灭负责警卫工作的敌人

E065 操作左右两边的开关解除中间的力场

E066 乘坐中央的电梯来到上层会看到拷贝资料准备开溜的二人组

E067 下楼追捕并与突然启动的守护机械进行强制战斗

BOSS K-11G

战斗中当绿色的机器人将双手放在身前并发出紫色的气场时，说明接下来它会使用自身周围的旋转攻击，此时我方的前卫一定要非常小心，必要时可用“ミナオールA”等范围回复的道具保持体力，或不进行任何攻击操作以自动防御来减轻该攻击造成的伤害。

E068 胜利后迫于敌人的猛烈攻势，暂时撤退回前线基地

E069 与严铠再次会面得知进入第三塔的方法

菲妮尔攻略路线

奖杯 39

E070 再次进入信号所走记录点左侧的分支前往第三塔

E071 打开封印的门，同时菲妮尔脱离队伍

E072 进入“リンパ管”见到塔主缇莉娅（ティリア）的幻影

リンパ管 战斗次数 10

编号	道具
1	バトルテーピング
2	? 复活の笛?
3	マンドラゴラ
4	? ブランドマスク?
5	パチパチスティック
6	? スプレー?
7	ソウルリチャージャー
8	? 注射器?
9	冰结膨胀缶
10	? 大人气帽子?
11	レインボーコート
12	プラチナマテリアル
13	? ままごとセット?

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
28	壹式・没	アイアンマテリアル	エアカッター	ホーミングボッド	シルバーマテリアル
32	叁式・空	ゴールドマテリアル	プラチナマテリアル	リコールホイッスル	真重销毒バーナー
35	K-01	ナオールα	ゴールドマテリアル	旋风マシーン	インバートチップ
43	スカル	扩散ダイオード	冰つぶて	MSPU	冰结膨胀缶
49	フリアI型	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアI型B种	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂

E073 沿路前进在中途菲妮尔的人格出现要求众人交出大地的心脏，之后龙御决定和它进行一次对决

E074 返回“アルキア”前往宿屋选择“やすむ”

咲攻略路线

奖杯 38

E075 前往“にやにや屋”找到正在为对决作准备的龙御

E076 为了获得侵入克拉斯塔尼亚的方法，在“フィロン结构街”让光五条去找立华陵纱探听情报

E077 在宿屋休息一晚，第二天前往“Vボードレース”进行对决

菲妮尔攻略路线

奖杯 45

E078 两人势均力敌，从场内一直打到了场外

E079 战斗后众人终于发现了龙御的真身，原来她正是前作男主人公的妹妹库库娜

菲妮尔攻略路线

队伍 6

奖杯 42

E080 再次进入“リンパ管”

E081 为了隐藏咲的身分，她会暂时带上一个猫头面具

E082 沿路来到迷宫的尽头，众人被早以等候在此的敌方将军红弥（アカネ）抓个正着

E083 所有同伴离队，独自被关入牢房

重要选项

（第一次）フィンネルの事だ→菲妮尔亲密度+1

重要选项

（第二次）サキの事だ→ 亲密度+1

咲攻略路线

サキ 42

奖杯 53



E080 调查两次胶囊状的装置

E081 在保育园孩子的帮助下成功逃脱

スレイヴ街区 战斗次数 10

编号	道具
1	ゴールドマテリアル
2	ゴールドマテリアル
3	? モード系の服?
4	ストレス发散人形
5	ソウルリチャージャー
6	ソウルリチャージャー
7	インバートチップ
8	冲击反射アームガード
9	反重力グラブ
10	プラチナマテリアル
11	プラチナマテリアル
12	ハートエプロン
13	? 散布マシーン?
14	? ローラースケート?
15	Vスタイル增刊号
16	パチパチスティック
17	? マニア用ボード?

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
49	フリアI型	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアI型B种	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
51	フリアII型	によ?肝	によ?肝	高分子增强剂	ガチカタ油
65	上级 RT_B	ナオールα	作业用レッドガード	ケミカルウェア	青色急所保护パッチ
66	上级 RT_C	ナオールα	防护服	プロテクションクロス	肉食系イヤリング
68	下级 RT_A	ヨクナールβ	ノーマルウェア	リーシャルフリル	プロテクトギアー
69	下级 RT_B	-	-	-	-

E086 靠近地下通道会看到缪特也来到了这里

E087 继续往前找到被关押的咲

菲妮尔攻略路线

[illegible]
奖杯 46

E088 沿路找到被关押的光五条

E089 来到最初缪特出现的地方发现她已经消失了，进入地下通道

E090 在下一个场景中找到库库娜和菲妮尔

E091 在最后的出口和缪特进行强制战斗

菲妮尔攻略路线

[illegible]
奖杯 6

PHASE 3 抗体头脑

E092 通过地下道利用电梯前往行政区

クラスタニア行政区

战斗次数 10

宝箱一览

编号	道具
1	？あやしい粉？
2	？ソーダ水？
3	生肉
4	？お线香？
5	ユーテリアマテリアル
6	共鸣进化树脂
7	？贵金属スーツ？
8	？ピストル？
9	プロテクトギアー
10	强化溶液 R2
11	プラチナマテリアル
12	ゴールドマテリアル
13	冰结膨胀缶
14	ソウルリチャージャー
15	マンドラゴラ
16	バーニンランチャー
17	バトルテーピング
18	レインボーコート
19	ストレス发散人形
20	冲击反射アームガード
21	旋风マシーン
22	ハートエプロン
23	パチパチスティック

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
29	壹式・砂	ゴールドマテリアル	フレイムポッド	バーニンランチャー	プラチナマテリアル
30	叁式	ゴールドマテリアル	ホーミングポッド	バーニンランチャー	プラチナマテリアル
31	叁式・朱	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	兆温消毒バーナー
32	叁式・空	ゴールドマテリアル	プラチナマテリアル	リコールホイッスル	兆温消毒バーナー
49	フリアＩ型	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアＩ型B种	にょ？肝	にょ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
66	上级 RT_C	ナオール α	防护服	プロテクションクロス	肉食系イヤリング
67	上级 RT_D	ナオール α	防护服	プロテクションクロス	肉食系イヤリング
70	下级 RT_C	ヨクナール β	らくらくワンピ	ピナガードシャツ	ストレス发散人形

E092 菲妮尔等人伪装成了克拉斯塔尼亚的诗魔法少女

E094 在菲妮尔提示的地点乘坐右侧的电梯沿路到达目的地

E095 正当大家准备帮菲妮尔融合时，陆方突然出现夺走了大地的心脏

E096 乘坐电梯逃跑的途中遇到立华和嘉手纳

E097 情节后再度返回之前的房间

E098 为了拯救菲妮尔的生命，红弥带着菲妮尔的人格与众人汇合，并自动返回她的家

E099 离开红弥的家会发现所有的诗魔法少女都昏倒了

菲妮尔攻略路线

[illegible]		
队伍 17	フィンネル 38	フィンネル 48
队伍 22	フィンネル 39	フィンネル 49
奖杯 19	フィンネル 40	フィンネル 52
奖杯 53	フィンネル 41	フィンネル 53
奖杯 54	フィンネル 43	フィンネル 55
フィンネル 36	フィンネル 44	フィンネル 59
フィンネル 37	フィンネル 45	フィンネル 60
	フィンネル 46	フィンネル 64

咲攻略路线

[illegible]		
奖杯 16	サキ 35	サキ 47
奖杯 47	サキ 37	サキ 48
奖杯 48	サキ 38	サキ 49
奖杯 49	サキ 39	サキ 51
サキ 9	サキ 40	サキ 55
サキ 27	サキ 41	サキ 60
サキ 29	サキ 43	サキ 63
サキ 30	サキ 44	
サキ 33	サキ 45	
	サキ 46	

E100 再次从街道进入行政区

E101 在之前的地点乘坐左侧电梯前往培养设施

E102 调查开关启动大型电梯进入“塔 A 区画 _ 下层”

塔 A 区画 _ 下层

战斗次数 15

敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
30	叁式	ゴールドマテリアル	ホーミングポッド	バーニンランチャー	プラチナマテリアル
31	叁式・朱	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	兆温消毒バーナー
33	贰式・绝	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	兆温消毒バーナー
42	H-11R	铁矿石	インバートチップ	加速装置	嵐きてボタン
47	リーバー	扩散ダイオード	加速装置	MSPU	冰云发生装置
48	死神	MSPU	メディカル散布机	メディカル散布机	冰云发生装置
55	ドールB型	にょ？肝	にょ？肝	クリティカール	高分子增强剂
56	ドールB型G种	にょ？肝	にょ？肝	クリティカール	高分子增强剂
57	ドールB型	にょ？肝	にょ？肝	高分子增强剂	クリティカール＋
60	フリアキャリー	兆温消毒バーナー	冰云发生装置	嵐きてボタン	エレキトロ放电
61	フリアキャリーH种	レキトロ放电箱	嵐きてボタン	冰云发生装置	兆温消毒バーナー
71	下级 RT_D	ヨクナール β	防护服	铁壁プラチナスーツ	光学式弱点探知

E103 根据红弥的提示，前往补充能量的设施

保留存档 A

E104 到达能量设施，嘉手纳会开始准备让缇莉娅实体化

重要选项

（第一次，第二次）フィンネルが元气になる事を愿う→菲妮尔亲密度 +1

重要选项

（第三次）サキが元气になる事を愿う→ 亲密度 +1

咲攻略路线

[illegible]
サキ 31
サキ 50

E105 与嘉手纳对话后，红弥会开始解放能量设施

E106 与守护机械进行强制战斗，是否在规定时间内击败它将会影响最后的结局。

重要选项

（第一次）故意让时间结束

重要选项

（第二次）在时间内结束战斗

BOSS M.Y.U

战斗的限制时间大约为6分钟，玩家可以根据场地中地面光线的颜色来判断剩余的时间（随着时间的推移，它会依次变换蓝、黄、红三种颜色）。敌人的HP约80W，普通攻击会附加麻痹状态，所以出战前务必装备防止该状态的饰品，不然会浪费很多不必要的时间，而使用超必杀技、忘我境界等强力攻击削减其体力到一半以下它会进入强化状态，此时它的物理攻击力会大幅提高，但同时魔法防御力大幅下降，请务必注意前卫的安全，确保能够使用强力诗魔法猛攻即可。

E107 战斗后众人会被敌军包围，不过缪特及时出现替众人解了围

E108 原路返回行政区与之前背叛的陆方相遇，同时了解到菲妮尔身上背负的宿命

E109 为了追上逃走的菲妮尔，从地下道再次前往之前关押众人的地点

E110 在悬崖边发现菲妮尔，虽然她准备纵身跳下，但却被库库娜救了下来

菲妮尔攻略路线
收集要素
队伍 18

E111 随后为了抓住菲妮尔，敌人的追兵赶到

亲密度2心以上时进入该路线

咲攻略路线

E112 咲再次发动奇迹之力帮众人脱困，同时受能量消耗的影响，她再次失去了部分记忆

E113 返回大地图进入“トコシエ隧道”，再前往“トコシエ旧削坑道”寻找旧时代的潜入机械

E114 使用VR21成功进入咲的精神领域帮助其找回记忆

E115 恢复记忆的咲执意要返回“アルキア研究所”并从所长处得知她的使命

E116 在“讴凯纪念保育园”触发事件自动前往“ムーシェリエル”

咲攻略路线
收集要素
奖杯 40

菲妮尔亲密度2心以上时进入该路线

E117 为了救出红弥，众人决定前往“アルキア研究所”

E118 在研究所的房间内找到被关押的红弥

E119 同时菲妮尔的身体又被新人格占据而逃走

E120 沿路返回研究所的门口追寻被控制的菲妮尔

E121 前往“パリエ中央　”乘坐列车赶往“ムーシェリエル”

菲妮尔攻略路线
收集要素
奖杯 41

ムーシェリエル　战斗次数：10

宝箱一览

编号	道具
1	？バーベキュー？
2	ミナシャキーリンV
3	ユーテリアマテリアル
4	？特大ボトル饮料？
5	？梦色クレヨン？
6	ミナシャキーリンV
7	？フレミアボード？
8	？最新锐医疗バッグ？
9	？革命工业用具？
10	プラチナマテリアル
11	共鸣进化树脂
12	エンゼルリカバリエル

（第一次）保留存档B

（第二次）保留存档E

E122 进入迷宫沿路前往最深处的核心部分

（第一次、第四次）选择“謳うのを止めさせる”

菲妮尔攻略路线
收集要素
奖杯 14

达成坏结局并保存通关存档（多周目可覆盖，不影响收集要素）

读取存档B再触发【E122】选择“このまま见守る”

E123 咲用诗歌让控制菲妮尔的人格具现化

E124 与艾露露对话选择“止めてみせる”触发强制战斗

BOSS アル・ルゥ

敌人的攻击力和攻击速度非常惊人，建议让诗魔法少女装备强化回复效果和防御力的诗歌片段，这样配合足够的回复道具才能抵挡住其凌厉的攻势。基本战术是用前卫牵制住敌人再发动强力诗魔法一次性解决战斗。

（第二次、第三次）选择“このまま见守る”

咲攻略路线	菲妮尔攻略路线
收集要素	收集要素
サキ 52	フィンネル 51

E125 咲和菲妮尔中亲密度较低的一人消失

E126 了解目前的状况后，众人决定停止诗之神的计划

E127 前往“アルキア研究所”乘坐飞空艇前往“塔A区画_上层”

塔A区画_上层　战斗次数：15

宝箱一览

编号	道具
1	？プロテイン？
2	？星のカンヅメ？
3	？あやしい针？
4	ミナシャキーリンV
5	ユーテリアマテリアル
6	？おしゃれな服？
7	エンゼルリカバリエル
8	？アイウェア？
9	？ガラスの瓶？
10	共鸣进化树脂



敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
30	叁式	ゴールドマテリアル	ホーミングボッド	バーニンランチャー	プラチナマテリアル
31	叁式・朱	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	光速消毒バーナー
33	贰式・绝	ゴールドマテリアル	バーニンランチャー	プラチナマテリアル	光速消毒バーナー
37	K-21P	—	—	—	—
38	S-01	—	—	—	—
42	H-11A	铁矿石	インバートチップ	加速装置	嵐きてボタン
47	リーパー	扩散ダイオード	加速装置	MSPU	冰云发生装置
48	死神	MSPU	メディカル散布机	メディカル散布机	冰云发生装置
55	ドールB型	によ?肝	によ?肝	クリティカール	高分子增强剂
56	ドールB型G枠	によ?肝	によ?肝	クリティカール	高分子增强剂
57	ドールB型	によ?肝	によ?肝	高分子增强剂	クリティカール+
60	フリアキャリー	光速消毒バーナー	冰云发生装置	嵐きてボタン	エレキトロ放电箱
61	フリアキャリーH枠	レキトロ放电箱	嵐きてボタン	冰云发生装置	光速消毒バーナー
71	下级 RT_D	ヨクナールβ	防护服	轻量プラチナスーツ	光学式弱点探知レンズ

E128 在顶层与诗之神进行强制战斗

BOSS ハ-ヴェスタ-シャ

与BOSS同时出现的杂兵一定要优先消灭，不然其频繁附加的防御力下降状态会让前卫受到很大的伤害。敌人的攻击主要集中在正面，采用绕背的打法比较有效，当其HP下降到一定程度时会发动强力的干扰技能和诗魔法，看准时机使用超必杀技中断才能保证我方的持续战斗力。

（第一次）胜利后达成菲妮尔的普通结局

读取存档 A

（第二次）胜利后达成咲的普通结局

读取存档 E

咲攻略路线
收集要素
奖杯 7

菲妮尔攻略路线
收集要素
奖杯 8

PHASE 4 惑星再生

E129 返回"クラスタニア"前往红弥的家

E130 进入咲和菲妮尔的精神领域会见到之前出现的所有人格

E131 前往"クラスタニア行政区"与诗之神会面的地点见到缇莉娅

E132 返回大地图进入"アルキア"会严铠见面了解目前的状况

菲妮尔攻略路线

收集要素		
队伍 11	ティリア 8	ティリア 51
队伍 13	ティリア 9	ティリア 53
队伍 14	ティリア 17	ティリア 63
队伍 15	ティリア 25	ティリア 68
队伍 19	ティリア 26	ティリア 72
队伍 26	ティリア 35	ティリア 73
队伍 28	ティリア 36	ティリア 74
队伍 30	ティリア 39	ティリア 76
队伍 31	ティリア 40	ティリア 78
ティリア 1	ティリア 41	ティリア 81
ティリア 4	ティリア 42	フィンネル 47
ティリア 5	ティリア 43	フィンネル 50
ティリア 6	ティリア 44	フィンネル 56
ティリア 7	ティリア 45	フィンネル 63
	ティリア 49	フィンネル 69

咲攻略路线

サキ 58	サキ 68	サキ 70
サキ 61	サキ 69	サキ 80

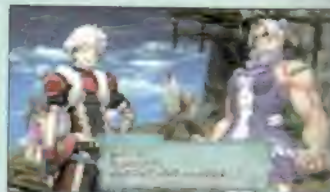
E133 根据光五条的指示从研究所进入"原初の塔"

菲妮尔攻略路线
收集要素
队伍 24
队伍 29
ティリア 48
フィンネル 62

原初の塔

战斗次数：10

宝箱一览	
编号	道具
1	?スティック剂?
2	?传说级プロテクタ?
3	?レディオ?
4	?ぬいぐるみ?
5	共鸣进化树脂



敌人资料					
编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
38	S-01	旋风マシーン	铁矿石	インバートチップ	嵐きてボタン
39	S-11A	铁矿石	インバートチップ	加速装置	嵐きてボタン
40	S-21B	インバートチップ	加速装置	巻きアクション针	嵐きてボタン
45	ストーカー	扩散ダイオード	MSPU	メディカル散布机	冰云发生装置
46	SINOBI	MSPU	メディカル散布机	メディカル散布机	冰云发生装置
49	フリア1型	によ?肝	によ?肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
55	ドールB型	によ?肝	によ?肝	クリティカール	高分子增强剂
56	ドールB型G枠	によ?肝	によ?肝	クリティカール	高分子增强剂
58	ドールHBL型	—	—	—	—

E134 沿路前进会发现被抗体袭击的立华，帮助她解围

BOSS ドール HBL 型 ×4

敌人的特技比较烦人，如果不尽快消灭基本上不可能发动诗魔法对其造成毁灭性打击。建议多用冰属性的攻击道具来快速削减其体力。

E135 来到塔顶遇到被抗体操纵的陆方，之后他会变身为巨龙与众人进行强制战斗

BOSS アヤタネ

敌人的能力和它的外形完全不成正比，多采用绕背攻击基本上不会被他攻击到。使用强力诗魔法和超必杀技很快便能获胜。

E136 返回"アルキア"的宿屋触发剧情

E137 进入"ムーシェリエル"的深处再次与艾露露进行强制战斗，此战必败

E138 从"トコシエ隧道"进入"トコシエ旧削坑道"，前往之前使用过的 VR21 机械处

E139 在嘉手纳的帮助下进入菲妮尔的精神领域与艾露露的人格对话

E140 原路返回村庄前往"ムーシェリエル"

咲攻略路线
收集要素
サキ 62



E141 再次与艾露露进行强制战斗

BOSS　アル·ルゥ

战斗中仍然优先消灭掉杂兵，同时前卫一定要随时使用高级的回复道具来保持体力，不然战局有可能瞬间被逆转。和上一次战斗比起来，艾露露的攻击力有明显提高，但是对于异常状态的耐性却很低，使用附带毒属性的攻击可大大缩短战斗持续的时间。

E142 成功完成融合获得艾露露的人格

E143 原路返回缇莉娅会被突然出现的立华掳走

E144 返回 VR21 的机械处从精神世界得知缇莉娅的去向

菲妮尔攻略路线

收集要素
队伍 27
ティリア 2
ティリア 3
ティリア 11
ティリア 12
ティリア 13
ティリア 14
ティリア 16
ティリア 24
ティリア 31
ティリア 33
ティリア 37
ティリア 38
ティリア 50
ティリア 57
ティリア 62
ティリア 69
フィンネル 57
フィンネル 61
フィンネル 65
フィンネル 66

E145 返回大地图进入“アルキア”与红弥汇合

E146 从“アルキア研究所”进入“原初の塔”会与魔化的严铠进行强制战斗

BOSS　レ-ヴァロイド

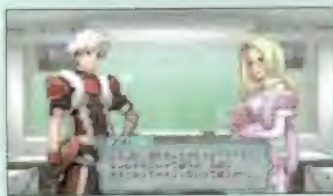
敌人的攻击基本上都针对正面，所以注意走位并不难回避，而被杂兵围住的时候一定要尽快脱离，不然会死得很惨。周围的杂兵在同伴死亡后会不断地召唤增援，建议使用诗魔法一次性解决再集中攻击敌人。

E147 到达塔顶曾经发生 BOSS 的地点发现新的道路

E148 进入“XP シェル”的中途与立华进行强制战斗

XP シェル　战斗次数：10

宝箱一览	
编号	道具
1	？乙女の泪？
2	？きらめく洋服？
3	？究极のドリル？
4	？ビンテージボード？
5	？神话の兵器？
6	エンゼルリカバリエル



敌人资料

编号	名称	GRADE1	GRADE2	GRADE3	GRADE4
34	貳式·灭	ゴールドマテリアル	プラチナマテリアル	[illegible]	[illegible]
38	S-01	旋风マシーン	铁矿石	インパートチップ	嵐きてボタン
49	フリアⅠ型	によ？肝	によ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
50	フリアⅠ型B种	によ？肝	によ？肝	ハードスキンオイル	高分子增强剂
53	フリアⅢ型	によ？肝	高分子增强剂	ガチカタ油	ミナシャキーリンV
54	フリアⅢ型B种	によ？肝	高分子增强剂	ガチカタ油	ミナシャキーリンV
58	ドールHBL型	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+	ミナシャキーリンV
59	ドールHBL型S种	によ？肝	高分子增强剂	クリティカール+	ミナシャキーリンV
62	ドールキャリー	-	-	-	-
63	ドールキャリーH种	扩散ダイオード	インパートチップ	MSPU	アルトネリ子

BOSS　リッカ

敌人最烦人的就是会频繁地侵入咏唱领域，因此不能保证快速解决杂兵会出现前后无法兼顾的情况。建议战斗前多准备一些强力的回复道具以防不测。

咲攻略路线

收集要素
奖杯 17
奖杯 50
奖杯 51
サキ 59
サキ 64
サキ 65
サキ 71
サキ 72
サキ 73
サキ 74
サキ 75
サキ 76
サキ 77
サキ 78
サキ 79
サキ 81

E149 返回“アルキア”的旧诊疗所看望已经恢复的严铠

E150 再次遇到红弥，她会要求众人去“クラスタニア行政区”走一趟

菲妮尔攻略路线

收集要素
奖杯 21
奖杯 22
奖杯 38
奖杯 37
ティリア 10
ティリア 19
ティリア 22
ティリア 30
ティリア 54
ティリア 55
ティリア 56

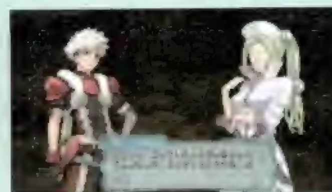
E151 进入行政区诗之神的房间成功使用起动机

菲妮尔攻略路线

收集要素
队伍 20
队伍 23
ティリア 16
ティリア 21
ティリア 23
ティリア 27
ティリア 28
ティリア 34
ティリア 52
ティリア 58

咲攻略路线

收集要素
サキ 54
サキ 57
サキ 66
サキ 58
サキ 67



E152 在缇莉娅的帮助下打开被封印的门，随后在“塔 A 区画＿下层”使用传送点进入“塔 A 区画＿上层”

E153 沿路前往塔的顶层

E154 在上层进入缇莉娅的精神领域，与拒绝修复的诗之神进行强制战斗

BOSS　ハ-ヴェスタ-シャ

敌人虽然会召唤杂兵，但是它们的能力并不高，完全可以集中攻击敌人快速获胜。中途敌人会使用特技停止伤害倍率的累积，只要等待大约 20 秒的时间就会自动解除负面状态。

E155 再次从“ダイブ屋”进入缇莉娅的精神领域，成功回忆起被遗忘的诗歌

E156 返回“クラスタニア行政区”利用诗歌唤醒诗之神

E15 前往“アルキア”的“にゃにゃ屋”寻求帮助

E158 前往“ガルベルト铁柱桥”在二人组的帮助下前往下层区域

E159 击败守护机器人救下二人组

BOSS　M.Y.U 改

这次敌人并不会进入强化状态，但是使用物理和诗魔法攻击的效果都不是很明显，属于典型的消耗战。建议让前卫夹击敌人牵制它的行动，诗魔法少女则专注于进化到终极形态，使用“忘我境界”来快速削减其体力。

E160 获得重要素材开始制作反射板

菲妮尔攻略路线

收集要素	フィンネル 58	奖杯 24
ティリア 20	フィンネル 67	奖杯 25
ティリア 29	フィンネル 71	奖杯 26
ティリア 46	フィンネル 72	奖杯 27
ティリア 47	フィンネル 75	奖杯 28
ティリア 59	奖杯 2	奖杯 34
ティリア 60	奖杯 3	
ティリア 61	奖杯 4	

没有在咲和菲妮尔 LV8 的精神领域接受告白，且缇莉娅 LV3 的精神领域没有达成真结局的情况下保留存档 C

缇莉娅攻略路线

收集要素	ティリア 18	ティリア 70
奖杯 23	ティリア 32	ティリア 71
奖杯 43	ティリア 64	ティリア 77
奖杯 57	ティリア 65	ティリア 79
奖杯 58	ティリア 66	ティリア 80
奖杯 59	ティリア 67	

在已经攻略完缇莉娅 LV3 精神领域的情况下，前往宿屋休息选择“好きだ。俺にはもうティリアしかいない”接受告白并保留存档 D

E161 调合出“クラステリア发射板”交给“にゃにゃ屋”成功制作出卫星

（第一次、第三次、第四次）选择“やっぱり世界を救う！”

菲妮尔攻略路线

收集要素	フィンネル 70	フィンネル 78
奖杯 20	フィンネル 73	フィンネル 79
奖杯 55	フィンネル 74	フィンネル 80
奖杯 56	フィンネル 76	フィンネル 81
フィンネル 68	フィンネル 77	

（第二次）选择“ティリアを救いたい”达成缇莉娅的普通结局并读取存档 D

缇莉娅攻略路线

收集要素
奖杯 9

读取存档 D

E162 前往“アルキア”的“フィロン结构街”激励沮丧的库库娜

E163 返回大地图进入“原初の塔”

E164 在库库娜的帮助下咏唱诗歌提供惑星再生的必要能量

菲妮尔攻略路线

收集要素
队伍 25
ティリア 75

E165 再次进入“原初の塔”从塔顶前往“XP シェル”

E166 与诗之神对话选择“はい”

E167 与出现的抗体进行强制战斗

菲妮尔攻略路线

收集要素
奖杯 30
奖杯 32

E168 调查附近的门发现无法打开，接着进入制御室解除封锁

E169 与缇莉娅对话选择“はい”进行强制战斗

E170 进行最终 BOSS 战，胜利后根据诗魔法少女的亲密度触发个人结局

收集要素
奖杯 10
奖杯 11
奖杯 12
奖杯 13
奖杯 31
奖杯 33
奖杯 35



（第一次）达成库库娜的结局并读取存档 C

（第二次）达成缇莉娅的真结局并读取存档 C，并攻略菲妮尔 LV8 的精神领域接受告白

（第三次）达成菲妮尔的真结局并读取通关存档选择从“PHASE 2”开始。二周目选择所有增加　亲密度的选项，并在【E106】中按照同样的方法达成　的普通和真结局

关于告白

①在咲 LV8 精神领域的［Event05］中选择“准备はできている”和成为灵魂伴侣→咲亲密度 3 心→真结局
②在菲妮尔 LV8 精神领域的［Event08］中选择“防卫机制を排除して俺がフィンネルを护る”和菲妮尔成为灵魂伴侣→菲妮尔亲密度 3 心→菲妮尔真结局
③以上两名诗魔法少女的亲密度都没有达到 3 心→没有触发以上两名诗魔法少女 LV8 精神领域的事件→缇莉娅 LV3 的精神领域达成真结局→缇莉娅好感度 3 心→缇莉娅真结局

DEBUG 模式

在精神领域的地图中同时按下 L2 和△可开启游戏隐藏的“DEBUG 模式”（测试模式），之后进入不同的选项能调整游戏中所有事件的触发条件，以及人物数值、存档数据等信息。不过为了避免某些调整会对游戏正常流程造成不可预知的影响，大家还是在这里过过眼瘾就好，以免“一失足成千古恨”。



全角色对话收集 CHARACTER TALK

ト - クマタ -

和前两作一样，触发不同诗魔法少女的角色对话是探索高等级精神领域的关键，所以为了满足大家攻略不同女主角的需求，以下会列出所有角色对话的触发条件，其中有★号标记的为从场景中直接获得的角色对话，而部分有时期限制的对话会使用红色字体，请仔细对照避免出现遗漏的情况。

编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
1	どうなったんだろう?	1	【E005】后
2	フィルちゃんのこと	1	【E010】后
3	脱ぐのは命がけ	1	【E008】后
4	初ダイブ后の感想	1	第一次进入咲的精神领域后
5	调合できた!!	1	【E014】后
6	体は平气?	1	战斗中咲受到敌人的攻击
7★	病院怖い	1	トユシエ隧道／光五条诊疗所
8	トヨシエは初めて	1	トユシエ隧道／ミズモリ广场
9	凄い!!	1	持有道具"うすくちうどん"
10	コスモスフィアLv.1のこと	2	完成咲LV1的精神领域
11	呼び出してみよう	2	【E024】后
12	新人格ってどんな人?	2	【E044】后，触发咲LV3精神领域的【Event11】后消失
13	DFPのこと	2	【E045】后
14	へっちゃらですよ!!	2	【E019】后，咲参加过10次以上的连续战斗
15★	サキのせいで……	2	堕天の道～堕天峰
16★	キラハのこと	2	【E027】后，苍谷の乡／カミバサミ
17★	说明理解できた?	2	刻の轮制作所
18	これ，いいの?	2	持有道具"レスキュー"
19	コスモスフィアLv.2のこと	3	完成咲LV2的精神领域
20	助けてもらったこと	3	【E044】后，进入过咲LV2的精神领域
21	サラパトゥールのこと	3	【E044】后，获得サラパトゥール的人格
22	ホッとしました	3	【E031】后返回苍谷の乡／村の小径触发谢罪事件，【E044】后出现
23	もっと话したい	3	进入过咲LV3的精神领域，连续触发3个以上与菲妮尔的角色对话
24	最近よく话すことについて・1	3	进入过咲LV3的精神领域，连续触发3个以上与咲的角色对话
25★	气づかぬうちに……	3	【E045】后，上帝门／[illegible]［ハダルミール］，【E047】后消失
26★	アオトの故乡	3	上帝门／カラクリ通り
27	なんだか人に见られてる	3	持有道具"エゴパック"
28	コスモスフィアLv.3のこと	4	完成咲LV3的精神领域
29	アルキアは气に入った?	4	【E048】后
30	何度も何度もすいません	4	【E058】后
31	良かったな	4	【E106】后，在限制时间内击败M.Y.U并获得フィラメント的人格
32	耻とは何ぞや?	4	以サラパトゥール的人格参加10次以上的战斗
33★	こんな店があったなんて	4	アルキア／にゃにゃ屋
34★	安全性の问题	4	【E071】后，获得フィラメント的人格并前往リンパ管
35	温泉だ!!	4	【E076】后
36	复杂そうなあの服	4	持有道具"空とぶ石板"，【E079】发生后消失
37	コスモスフィアLv.4のこと	5	完成LV4的精神领域
38	寝きですか?	5	【E076】后
39	不便じゃないか	5	【E074】后
40	サキも男装したい!!	5	【E079】后
41	フィラメントのこと	5	以フィラメント的人格参加5次以上的战斗
42★	环境悪い	5	スレイヴ街区
43★	谁が泊まるの?	5	クラスタニア／ホテル［リラキャッツ］
44	子供たちが喜びそう!	5	持有道具"どんちゃんセット"
45	ドリルは男の?	5	持有道具"削钢刀"
46	コスモスフィアLv.5のこと	6	完成咲LV5的精神领域
47	にゃも最高!!	6	【E081】后
48	ミュートのこと	6	【E091】后
49	サキ先生，ね……	6	【E087】后
50	料理じゃないんだから……	6	【E106】后，在限制时间内击败M.Y.U
51	そういえば……	6	在咲亲密度2心时触发【E098】
52	无かったにとに	6	在咲亲密度3心时触发【E116】
53★	雨の日怖い	6	スレイヴ街区1号房
54★	复杂过ぎる	6	塔A区画·上层
55	コスモスフィアLv.6のこと	7	完成咲LV6的精神领域
56	あれが神か……	7	【E130】后
57	体验したいかも	7	进入过缇莉娅的精神领域
58	ティリアのこと・1	7	和缇莉娅连续进行三次以上的角色对话
59	クロガネって?	7	在咲亲密度2心以上时触发【E135】
60★	アカネの趣味は?	7	【E098】后，クラスタニア／アカネの家
61★	どうにかしないと	7	【E132】后，アルキア／返凯纪念保育园，【E141】后消失
62★	不气味……	7	【E140】后，ムーシェリエル
63	トランキリティって……	7	持有道具"トランキリティ"
64	コスモスフィアLv.7のこと	8	完成咲LV7的精神领域
65	悪い奴がいっぱい	8	【E146】后

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

	编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
	66	何でそんなに元气?	8	【E151】后
	67	ティリアのこと・2	8	【E144】后，已经触发编号 58 的角色对话并与缇莉娅连续进行 4 次以上的角色对话
	68	ダンナって……	8	在咲亲密度 2 心时触发【E128】
	69	最近よく话すことについて・2	8	【E132】后，已经触发编号 24 的角色对话并与咲连续进行 3 次以上的角色对话
	70 ★	丸秘风吕	8	在咲亲密度 3 心时前往アルキア / 宿屋［油乐屋］
	71	いざ、ペアルック!	8	在咲亲密度 2 心时持有道具“グラスノクラフトネス”
	72	男の秘密	8	持有道具“リーシャルフリル”和“リフレクションドレス”
	73	コスモスフィアLv.8のこと	9	完成咲 LV8 的精神领域
	74	コスモスフィアLv.9のこと	9	完成咲 LV9 的精神领域
	75	憧れ	9	在咲亲密度 2 心时触发【E148】
	76	まともに话せない	9	在咲亲密度 3 心时持有道具“まったりアロマ”
	77	もじもじサキア・ルメイ	9	完成咲 LV9 的精神领域，并使用サキア・ルメイ的人格参加 10 次以上的战斗
	78	もじもじサラバトゥール	9	完成咲 LV8 的精神领域，并触发编号 21 的角色对话
	79	もじもじフィラメント	9	触发咲 LV9 精神领域的 [Event06] 和编号 41 的角色对话
	80 ★	终わったらどうする?	9	在咲亲密度 3 心时前往苍谷の乡 / アオトの家
	81	御守り	9	持有道具“虹色クレヨン”和“てのりサキ”

フィンネル

	编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
	1	初ダイブ后の感想	1	【E017】后
	2	[illegible]	1	【E0[illegible]】后，【E022】后消失
	3	それ见たことか	1	【E019】后
	4	しっかりしなさい!!	1	战斗中菲妮尔受到敌人的攻击
	5	怖くないか?	1	菲妮尔参加过 5 次以上的连续战斗
	6 ★	看板娘だっけか?	1	トコシエ隧道 / 定食屋［よっこら］
	7	作ってよ	1	持有道具“よっこら定食”
	8	変わってるよね?	1	持有道具“パイルストライカー”
	9	こんなことになるとは……	1	持有道具“削岩刀”
	10	コスモスフィアLv.1のこと	2	完成菲妮尔 LV1 的精神领域
	11	召使の仕事	2	【E025】后
	12	サキとのダイブについて	2	进入过咲的精神领域
	13	タツミとのこと	2	【E032】后
	14	もっと话したい・1	2	【E025】后，连续与咲进行 3 次以上的角色对话
	15	休ませろ!!	2	完成菲妮尔 LV1 的精神领域，并让菲妮尔参加过 5 次以上的连续战斗
	16	自分の家で寝れば?	2	触发编号 4 的队伍会话
	17 ★	心が痛む	2	【E025】后，苍天の道 / 修行僧の家
	18	それはヤバイ!!	2	持有道具“生肉”
	19	コスモスフィアLv.2?	3	完成菲妮尔 LV2・幻的精神领域
	20	コスモスフィアLv.2のこと	3	完成菲妮尔 LV2 的精神领域
	21	ユリシカのこと	3	【E032】后，获得ユリシカ的人格
	22	それは言わない约束	3	【E034】后
	23	活发な子供时代	3	【E039】后
	24	毎晩话すことについて・1	3	进入过菲妮尔 LV3 的精神领域，并连续与菲妮尔进行 3 次以上的角色对话
	25 ★	眩しい!!	3	上帝门 / カラクリ通り
	26 ★	苍谷の乡の仲间达	3	【E031】后返回苍谷の乡 / 村の小径触发谢罪事件，苍谷の乡 / アオトの家
	27	言ってはならないこと	3	持有道具“大きなリボン”
	28	コスモスフィアLv.3?	4	完成菲妮尔 LV3・幻的精神领域
	29	コスモスフィアLv.3のこと	4	完成菲妮尔 LV3 的精神领域
	30	凄く气になる脱ぎっぷり	4	获得ユリシカ的人格并在战斗中进行三阶段人格进化
	31	[illegible]	4	【E061】中选择“フィ[illegible]ルの事だ”，【E071】后消失
	32 ★	[illegible]	4	アルキア / [illegible]，【E077】后消失
	33 ★	不安パリパリ	4	アルキア / 管八度油温泉
	34 ★	构造的缺陷?	4	ガルベルト铁柱桥
	35	これが良いんだよ!!	4	持有道具“こいくちうどん”
	36	ネーミングが……	4	持有道具“お医者さんバッグ”
	37	コスモスフィアLv.4のこと	5	完成菲妮尔 LV4 的精神领域
	38	サキのにゃもについて	5	【E081】发生后
	39	洗脑って……	5	【E090】后
	40	かばってくれたこと	5	【E093】后
	41	见られて耻ずかしい部位	5	在菲妮尔亲密度 1 心时触发【E079】，并已经触发编号 1 的角色对话
	42 ★	坏れちゃうよ?	5	【E067】后，ニエハル信号所
	43 ★	不思议なクラスタニア	5	クラスタニア / 武器屋［サイバリオン］
	44 ★	フィンネルの家は?	5	クラスタニア / きんば通り
	45	发祥の地は?	5	持有道具“やきにくソーダ”
	46	コスモスフィアLv.5のこと	6	完成菲妮尔 LV5 的精神领域
	47	传说のレーヴァテイル?	6	【E106】后，在限制时间内击败 M.Y.U
	48	ちょっとズルイかも	6	在菲妮尔亲密度 2 心时触发【E098】
	49	頼りになるぜ	6	以ソーマ的人格参加 10 次以上的战斗
	50	ティリアのこと・1	6	连续与缇莉娅触发 3 次以上的角色对话
	51	体は平气?	6	在菲妮尔亲密度 3 心的情况下触发【E121】
	52 ★	飞び出したのか?	6	【E101】中靠近破坏的结界精触发事件，切换场景再返回出现
	53	パチもんだ!	6	持有道具“オポンタ”
	54	これ超美味え!!	6	持有道具“ドッコイ定食”并触发过编号 7 的角色对话
	55	コスモスフィアLv.6のこと	7	完成菲妮尔 LV6 的精神领域
	56	考えてみれば凄いよな	7	【E129】后
	57	アヤタネってなんだったの?	7	【E135】后
	58	ティリアとのダイブは?	7	进入过缇莉娅的精神领域
	59	もっと话したい・2	7	【E091】后，触发过编号 14 的角色对话并与咲连续进行 3 次以上的角色对话
	60	毎晩话すことについて・2	7	完成菲妮尔 LV6 的精神领域并触发过编号 24 的角色对话

编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
61	うらやましい……	7	在菲妮尔亲密度 2 心时触发【E139】
62 ★	おとなしいもんだ	7	原初の塔
63	艺术大爆发…?	7	持有道具"津波舞姬"
64	コスモスフィア Lv.7 のこと	8	完成菲妮尔 LV7 的精神领域
65	何が起こるかわからない	8	【E141】后
66	照れ屋	8	【E139】后
67	ティリアのこと・2	8	【E144】后、触发编号 50 的角色对话并与缇莉娅连续进行 3 次以上的角色对话
68	やきもち	8	在菲妮尔亲密度 3 心时触发【E150】
69 ★	いい匂い	8	【E130】后、クラスタニア / アカネの家
70 ★	混浴あるらしいよ	8	在菲妮尔亲密度 3 心时前往アルキア / 宿屋[油乐屋]
71	恐ろしいもの	8	持有道具"人鱼のウタ缶"
72	ぺったんこ	8	持有道具"リフレクションドレス"
73	コスモスフィア Lv.8 のこと	9	完成菲妮尔 LV8 的精神领域
74	コスモスフィア Lv.9 のこと	9	完成菲妮尔 LV9 的精神领域
75	いいなあ……	9	在菲妮尔亲密度 2 心时触发【E148】
76	こういうのは……	9	在菲妮尔亲密度 2 心时持有道具"ハートエプロン
77	エリシカの舞台	9	完成菲妮尔 LV8 的精神领域、并触发编号 30 的角色对话
78	ソーマの舞台	9	完成菲妮尔 LV9 的精神领域、并触发编号 49 的角色对话
79	スズノミアの舞台	9	以スズノミア的人格参加 10 次以上的战斗
80 ★	家が无い	9	在菲妮尔亲密度 3 心时前往苍谷の乡 / カミバサミ
81	御守り	9	持有道具"流れ星の瓶诘め"和"海色ビーチサンダル"

编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
1	よろしくね	1	【E131】后
2	エロ医者だ!!	1	【E134】后
3	テタラメ言うな	1	【E144】后
4	私ともお话して	1	进入过咲和菲妮尔的精神领域、并连续与缇莉娅进行 3 次以上的角色对话
5 ★	危ない!!	1	苍谷の乡 / バスターミナル
6	二つに一つ?	1	持有道具"うすくちうどん"和"こいくちうどん"
7	ワイワイ食べよう	1	持有道具"やきにく"
8	違う、オポンヌだ	1	持有道具"オポンヌ"
9	幼な妻必須アイテム	1	持有道具"ハートエプロン"
10	ダイブの感想は?	2	进入过缇莉娅的精神领域
11	お友达?	2	【E135】后
12	新种?	2	【E139】后
13	ご挨拶	2	【E144】后
14	ティリアは强い子	2	缇莉娅参加过 5 次以上的战斗
15	贫乏性	2	【E151】后
16 ★	怀かしい	2	トコシエ旧削坑道
17	味の微妙な違い	2	持有道具"猫饴"
18	ちょっと残念	2	持有道具"ウタゴエラヂヲ"和"爱ビー!メッセンジャ"
19	人の家の前で	3	【E149】后前往苍谷之乡 / カミバサミ触发事件
20	対应に困る	3	【E154】后
21	みんなこうなの?	3	【E148】后
22	バグとは?	3	完成缇莉娅 LV1 的精神领域
23	知らなかったから……	3	【E149】后
24	强い相手募集中	3	【E144】后、以アルル的人格参加 5 次以上的战斗
25 ★	ダイブ屋は?	3	苍谷の乡 / 村の小径
26 ★	トコシエのこと	3	トコシエ隧道 / ミズモリ广场
27 ★	怖くないの?	3	塔 A 区画・上层
28	[illegible]	3	[illegible]
29	あの子は何者?	3	【E157】后
30	二周目突入	3	进入过缇莉娅 LV2 的精神领域
31	お风吕好き	3	【E135】
32	この先はどうする?	3	完成缇莉娅 LV3 的精神领域
33	结构痛い……	3	战斗中缇莉娅受到敌人的攻击
34 ★	人食いタワー?	3	塔 A 区画・上层
35 ★	アレが欲しい	3	クラスタニア / 杂货屋[刻の齿车]
36 ★	凄いところね	3	苍天の道
37	泽山话してる	3	收集缇莉娅 25 个以上的角色对话
38	か弱い子?	3	战斗中将敌人打出缇莉娅的咏唱领域
39 ★	未来のマシン	3	クラスタニア / ダイブ屋
40 ★	意外と寂しい……	3	上帝门 / カラクリ通り
41 ★	ダイブマシン?	3	スレイヴ街区 15 号房
42 ★	空き家?	3	苍天の道 / 修行僧の家
43 ★	先生になろうか?	3	アルキア / 返凯纪念保育园
44	食べれるの?	3	持有道具"青白りんご"
45	ラメ好き	3	持有道具"共鸣进化树脂"
46	サキは好き?	3	【E156】后、连续与咲进行 3 次以上的角色对话
47	フィンネルは好き?	3	【E156】后、连续与菲妮尔进行 3 次以上的角色对话
48 ★	初体验	3	アルキア演技所
49 ★	大きすぎる	3	堕天の道~堕天峰
50 ★	秘密基地	3	トコシエ旧削坑道
51 ★	ブルジョワ	3	クラスタニア / アカネの家
52 ★	僕が用意したんだ?	3	塔 A 区画・上层
53 ★	活用したい	3	刻の轮制作所
54	使いにくそう	3	持有道具"ムーシェリエルの灾祸"
55	友达はいたの?	3	触发缇莉娅 LV1 精神领域的 [Event04]

INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE

	编号	对话名称	等级	触发条件 / 拾取地点
	56	クロガネって?	3	触发缇莉娅 LV1 精神领域的 [Event14]
	57	それ、グロシ……	3	【E135】后前往アルキア / にゃにゃ屋
	58	酷い人格	3	【E151】后
	59	本当にいいの?	3	【E156】后
	60	迷子中です	3	【E158】后
	61	かっこいい!!	3	【E159】后
	62	薄まる影	3	【E144】后，收集缇莉娅 40 个以上的角色对话
	63	今更だけどな!!	3	战斗中缇莉娅人格进化到终极形态并发动忘我境界
	64	お疲れ様	3	以真结局完成缇莉娅 LV3 的精神领域
	65	ノーマルエンドが一番しっくり	3	以普通结局完成缇莉娅 LV3 的精神领域，以真结局完成后消失
	66	见直した!!	3	【E144】后以真结局完成缇莉娅 LV3 的精神领域
	67	混浴	3	【E135】后以真结局完成缇莉娅 LV3 的精神领域
	68	良い人达ね	3	收集到 5 个以上缇莉娅参与的队伍会话
	69	变质者?	3	【E141】后与アルキア / フィロン结构街杂货屋旁的男子对话
	70 ★	胜手なことを!!	3	在缇莉娅亲密度 3 心时前往苍谷の乡 / カミバサミ
	71	幼な妻だから!!	3	在缇莉娅亲密度 3 心时持有道具“ハートエプロン”
	72	どういう原理?	3	持有道具“空とぶ石板”
	73 ★	さらば、メイド湖茶	3	トコシエ隧道 / 定食屋[よっこら]
	74 ★	违和感	3	タクスタニア / さんぽ通り
	75 ★	宝の山	3	【E161】后，アルキア / にやにや屋
	76	もったいない……	3	持有道具“狱炎やきにく”
	77	游びましょ	3	在缇莉娅亲密度 3 心时持有道具“お医者さんバッグ”
	78	かわいいのに……	3	持有道具“ストレス发散人形”
	79	将来的に着たい	3	在缇莉娅亲密度 3 心时持有道具“らくらくワンピ”
	80	歩きづらい	3	在缇莉娅亲密度 3 心时持有道具“リフレクションドレス”
	81	气づいたこと	3	持有道具“削钢刀”








队伍会话收集 PARTY TALK

パ-ティマタ-

アオト＝ア
タツミ＝タ
ココナ＝コ
光五条＝光
サキ＝サ
フィンネル＝フ
ティリア＝テ

只有满足特定条件，且我方队伍中有固定的角色组合时才会触发的对话，完成度会分别累计到参与角色的身上。它们中大部分对触发时间都有严格的限制，累计的触发次数也与部分诗魔法少女的角色对话有关，在收集时要特别注意。

	编号	[illegible]	对话名称	触发条件 / 拾取地点
	1	タ、フ	ダイブについて	【E017】后
	2	ア、サ、光、フ	ふさつくし!!	【E055】后与アルキア / フィロン结构町左侧的士兵对话，【E071】后消失
	3	ア、光、フ	真の名前について	【E025】后
	4	光、フ	ホームタウンで寝	【E019】后与トコシエ隧道 / 宿屋[ぷかぷか亭]的老人对话，【E020】后消失
	5	ア、サ、光	风呂について・1	与アルキア / 宿屋[油乐屋]的士兵对话，【E077】后消失
	6	ア、サ	风呂について・2	【E079】后与アルキア / 宿屋[油乐屋]的士兵对话，【E122】后消失
	7 ★	ア、サ、テ	ソーマについて	【E019】后苍天の道 / 修行僧の家，【E077】后消失
	8	ア、サ、フ	アオトのこと	【E045】后与上街门 / [illegible]的士兵对话，【E071】后消失
	9	ア、サ、光、[illegible]、フ	武器屋の亲父	与トコシエ隧道 / [illegible]的武器商人对话，【E061】后消失
	10 ★	サ、フ	男の子の部屋・1	苍谷の乡 / アオトの家，【E131】后消失
	11 ★	ア、サ、フ、テ	男の子の部屋・2	【E131】后苍谷の乡 / アオトの家
	12	ア、サ、光	にやにや屋のこと	与アルキア / にゃにゃ屋的店主对话，【E077】后消失
	13 ★	ア、サ、フ、テ	足场ぐらぐら	【E131】后苍天の道
	14 ★	光、テ	诊疗所にて	【E131】后アルキア / 光五条旧诊疗所
	15 ★	コ、サ、フ、テ	アカネの日记	【E131】后クラスタニア / アカネの家
	16	光、テ	类似品	与アルキア / フィロン结构町的男子对话，【E078】后消失
	17	光、サ	助けてあげたい	【E099】后与クラスタニア[illegible]的诗魔法少女对话，【E108】后消失
	18	ア、コ	モヤモヤココナ	【E109】后与スレイヴ街区 5 号房的男子对话
	19 ★	光、フ、テ	よっこらにて	【E131】后トコシエ隧道 / 定食[よっこら]
	20 ★	ア、コ、光、サ、フ、テ	死ぬ气か!?	【E152】后塔 A 区画・上层
	21 ★	ア、光	仲间がいっぱい	【E061】后ガルベルト铁柱桥
	22 ★	サ、フ	クラスタニアの风景	クラスタニア / プロムナード
	23 ★	ア、コ、サ、テ	起・承・超转・结	【E152】后塔 A 区画・上层
	24 ★	サ、フ、テ	探れ	【E131】后アルキア研究所
	25	コ、テ	メタファルス人＝风呂好き?	【E164】后与アルキア / 宿屋[油乐屋]的士兵对话
	26	サ、テ	先生!?	【E131】后与アルキア / 讴凯纪念保育园的男子对话
	27 ★	光、テ	片付けようよ	【E131】后トコシエ旧削坑道
	28 ★	ア、サ、フ、テ	结婚式の思い出	【E131】后苍谷の乡 / 村の小径
	29 ★	コ、光、テ	梦を持ってはいけない	【E131】后アルキア研究所
	30	光、サ、テ	モテモテ先生	【E131】后与アルキア / フィロン结构町的武器商人对话
	31	コ、テ	不要じゃないの?	【E131】后与トコシエ隧道 / 宿屋[ぷかぷか亭]的老人对话

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



精神领域完全攻略 COSMO SPHERE

作为系列最具魅力的要素之一，随着剧情的发[illegible]家可以开始探索三名诗魔法少女的精神领域获[illegible]“诗歌片段”和人格（每个等级至少需要触[illegible]等级3个以上的角色对话才能进入）。精神领域[illegible]特殊事件的地点会使用明显的★号进行标识，进入后会消耗一定量的DP触发事件，而当该等级的主线事件全部完成或玩家的DP低于事件触发后追加扣除的DP则会退出精神领域探索，前者再次进入会直接开始下一等级的探索，后者则需要从上一个失败的事件触发前重新开始。另外本作的精神领域探索还存在完成率的设定，所以为了保证大家能够获得相关部分的奖杯，以下的攻略中会对有“时间限制”的事件进行说明（[Event01]代表该等级的主线事件，其他则为支线事件，如果DP足够可以看到一些额外的情节）。

サキ

Lv.1 世界崩坏のヒューマ

主线事件DP	755
支线事件DP	10
过关特典	人格最多可进化到第三形态

Event01	オルガニート小屋	DP10
Event02	オルガニート小屋	DP5
ずっと xx いてみる→DP150		
[Event01] 发生后消失		
やめておく→无		
	オルガニート小屋	DP5
	ストーンヘンジ	DP5
Event03	世界树アルファージ	DP30
诗歌片段：モチョ→DP50		
Event04	ストーンヘンジ	DP50
强制事件→DP80		
Event05	オルガニート小屋	DP80
强制事件→DP110		
Event06	世界树アルファージ	DP90
诗歌片段：プァスル		
Event07	ストーンヘンジ	DP100

Lv.2 平和と战争の世界

主线事件DP	1400
支线事件DP	0
过关特典	人格最多可进化到第四形态

Event01	お果子の村	DP100
Event02	オルガニート小屋	DP110
Event03	お果子の村	DP150
强制事件→DP250		
Event04	世界树アルファージ	DP160
[illegible]→诗歌片段：アニメシア		
[illegible]→诗歌片段：アニメシア		
ずっと xx いてみる→DP150		
Event05	オルガニート小屋	DP180
诗歌片段：アーキテイ→DP250		
Event06	ストーンヘンジ	DP200

Lv.3 お色气ショーの行方

主线事件DP	3590
支线事件DP	200
过关特典	人格最多可进化到终极形态

Event01	国境の桥	DP150
[Event02] 发生后消失		
	オルガニート小屋	DP200
Event02	お果子の村	DP220
诗歌片段：ラトコスキー		
Event03	国境の桥	DP230
强制事件→DP300		
Event04	おとなのおしろ	DP150
强制事件→结束精神领域探索		
Event05	おとなのおしろ	DP250
Event06	お果子の村	DP280
Event07	国境の桥	DP300
[illegible]する→无		
[illegible]しない→无		
Event08	オルガニート小屋	DP300
お色气ショーを阻止したい→诗歌片段：[illegible]		
このまま见守ってサキに责任を取らせたい→无		
Event09	お果子の村	DP320
[Event08] 选择1→DP50		
[Event08] 选择2→DP1000→CG No.18		
Event10	おとなのおしろ	DP340
[Event07] 选择1或[Event08] 选择2→诗歌片段：ガーター		
[Event07] 选择2或[Event08] 选择1→DP400→诗歌片段：ガーター		
Event11	世界树アルファージ	DP350
人格：[illegible]		
Event12	ストーンヘンジ	DP350

Lv.4 诗天使 さつきゆん

主线事件DP	10160
支线事件DP	3000
过关特典	人格可直接进化到第三形态

Event01	オルガニート小屋	DP350
[Event04] 发生后消失		
Event02	爱の巣	DP360
食事にする→无		
お风呂にする→无		
サキにする→无		
	国境の桥	DP3000
Event03	おんがくの街	DP370
Event04	剧场	DP370
Event05	オルガニート小屋	DP380
Event06	爱の巣	DP400
食事にする→无		
お风呂にする→无		
サキにする→DP8000→CG No.18		
Event07	おんがくの街	DP420
强制事件→DP5000		
Event08	爱の巣	DP430
Event09	オルガニート小屋	DP200
[Event11] 发生后消失		
Event10	世界树アルファージ	DP450
诗歌片段：シアタリア→DP500		
Event11	剧场	DP480
强制事件→CG No.19		
Event12	ストーンヘンジ	DP470

Lv.5 终末の大海啸

主线事件DP	5860
支线事件DP	0
过关特典	无

Event01	成绩萌が丘	DP200
Event02	成绩萌が丘	DP480
Event03	グレーターロボ	DP350
[Event05] 发生后消失		
Event04	正常学园	DP500
诗歌片段：マミジロ[illegible]		
Event05	成绩萌が丘	DP510
Event06	ペイ桥	DP540
ああ、[illegible]→诗歌片段：きぼこ		
ああ、[illegible]しない→诗歌片段：きぼこ		
いや、无理だ……→诗歌片段：きぼこ		
Event07	世界树アルファージ	DP550
强制事件→DP600+400		
Event08	グレーターロボ	DP560
Event09	世界树アルファージ	DP570
[Event06] 选择1→DP20000		
[Event06] 选择2&3→DP20		
Event10	ストーンヘンジ	DP580
人格：ナイチヲソト		

Lv.6 神と人间の狭间

主线事件DP	6850
支线事件DP	0
过关特典	人格可直接进化到第四形态

Event01	箱舟	DP600
Event02	かみさまの家	DP610
诗歌片段：メイドリア		
Event03	水没する村	DP620
Event04	祈りの圣堂	DP630
强制事件→DP700		
Event05	かみさまの家	DP650
强制事件→CG No.20		
Event06	祈りの圣堂	DP660
强制事件→DP1000		
Event07	箱舟	DP680
Event08	ストーンヘンジ	DP700

Lv.7 优しい嘘つきさん

主线事件DP	8530
支线事件DP	400
过关特典	无

Event01	幽灵船	DP700
Event02	叠まれた本	DP340
Event03	世界树アルファージ	DP710
Event04	ウルルアの卵	DP1500
诗歌片段：ウルルア		
[E122] 发生后消失		
	ウルルアの卵	DP300
[E122] 发生后出现		
	叠まれた本	DP100
[E130] 发生后消失		
Event05	叠まれた本	DP300
[E130] 发生后出现		
Event06	幽灵船	DP750
Event07	叠まれた本	DP780
强制事件→DP800+1800		
Event08	世界树アルファージ	DP50
Event09	ストーンヘンジ	DP800

Lv.8 子供を作ろう！

主线事件DP	11520
支线事件DP	5650
过关特典	人格可直接进化到终极形态

	蜃气楼の城	DP5000
Event01	人鱼の村	DP800
Event02	蜃气楼の城	DP1100
诗歌片段：シオーネ		
[Event05] 发生后消失		
Event03	ウルルアの卵	DP810
Event04	公文书の馆	DP820
诗歌片段：[illegible]→DP2400		
Event05	ウルルアの卵	DP840
心灵侵蚀判定事件：[illegible]会触发后续事件		
准备[illegible]ている→DP3000→诗歌片段：[illegible]→CG No.21		

まだできていない→无		
	ウルルアの卵	DP100
[Event05] 选 2 则重复 [Event05] 的步骤		
Event06	人魚の村	DP850
【E148】发生后→人格：エリシャ		
	人魚の村	DP100
如【E148】未发生则重复 [Event06] 的步骤：【148】发生后消失		
	人魚の村	DP450
【E148】发生后→人格：マキア・ルメイ		
Event07	ストーンヘンジ	DP900

Lv.9 新しい旋律

主线事件 DP	16300
支线事件 DP	700
过关特典	无

Event01	きぼうの街	DP900
Event02	オルガニート小屋	DP910
Event03	世界樹アルファージ	DP920
诗歌片段：アンダンテ→DP3400		
Event04	ひかりの城	DP920
诗歌片段：アレグレット→DP3400		
Event05	オルガニート小屋	DP950
Event06	オーロラのふもと	DP400
	オーロラのふもと	DP200
Event07	うつくし野	DP400
Event08	ひかりの城	DP500
Event09	世界樹アルファージ	DP1000
	ひかりの城	DP500
Event10	きぼうの街	DP1100
强制结束精神领域探索→CG NO.22		
Event11	世界樹アルファージ	DP1500
诗歌片段：[illegible]		

フィンネル

Lv.1 床の上のごちそう

主线事件 DP	530
支线事件 DP	0
过关特典	人格最多可进化到第三形态

Event01	猫	DP50
画鋲の上を歩いてみる→无		
そんなことは出来ない→无		
Event02	獄	DP40
Event03	檻	DP50
もちろん、外してやるさ→强制结束精神领域探索		
猫を解いてやる代わりにオレの命令を聞け→DP50→诗歌片段：コトリ		
Event04	獄	DP80
Event05	猫	DP80
强制事件→DP80		
Event06	ストーンヘンジ	DP100

Lv.2・幻 幻のコスモスフィア

主线事件 DP	180
支线事件 DP	0
过关特典	无

Event01	獄	DP30
Event02	檻	DP50
诗歌片段：ユニーク→DP100		
Event03	ストーンヘンジ	DP100

Lv.3・幻 幻のコスモスフィア

主线事件 DP	150
支线事件 DP	0
过关特典	无

Event01	獄	DP50
Event02	ストーンヘンジ	DP100

Lv.4・幻 幻のコスモスフィア

主线事件 DP	100
支线事件 DP	0
过关特典	无

Event01	まおうじょう	DP100

Lv.5・幻 幻のコスモスフィア

主线事件 DP	350
支线事件 DP	30
过关特典	无

Event01	トイレ	DP150
强制事件→DP150		
	トイレ	DP30
【E024】发生后才能触发后续事件		
Event02	トイレ	DP200

Lv.2 ユリシカの野望

主线事件 DP	2020
支线事件 DP	580
过关特典	人格最多可进化到第四形态

	东军营	DP5
	荒野のマス	DP5
	森のマス	DP5
	山のマス	DP5
强制事件→DP150		
	檻	DP200
强制事件→DP200		
	檻	DP5
Event01	獄	DP190
强制事件→DP250		
Event02	ストーンヘンジ	DP150
人格：ユリシカ		
Event03	西军营	DP200
Event04	荒野のマス	DP220
フィンネルに戦わせる→诗歌片段：[illegible]		
ハベリに攻击させる→强制结束精神领域探索		
キャンセル→无		
Event05	山のマス	DP220
フィンネルに戦わせる→强制结束精神领域探索		
[illegible]に戦わせる→诗歌片段：[illegible]		
ハベリに攻击させる→强制结束精神领域探索		
キャンセル→无		
	山のマス	DP5
Event06	东军营	DP290
フィンネルを逼って见守る→DP200		
ユリシカに加勢する→强制结束精神领域探索		
Event07	ストーンヘンジ	DP300

Lv.3 运命のルーレット

主线事件 DP	5120
支线事件 DP	0
过关特典	人格最多可进化到终极形态

Event01	スタートのマス	DP300
诗歌片段：[illegible]		
Event02	运命の分かれ道のマス	DP310
「堅実コース」を劝める→无		
「ギャンブルコース」を劝める→无		
「自分で考えろ」と言う→无		
Event03	ハプニングのマス	DP600
强制事件→DP500→CG NO.23		
[Event05] 发生后消失		
Event04	破产のマス	DP340
Event05	结婚のマス	DP360
流される→强制结束精神领域探索		
流されない→无		
Event06	ハッピーゴールのマス	DP370
Event07	ハプニングのマス	DP370
Event08	ハッピーゴールのマス	DP380
Event09	破产のマス	DP390
Event10	ルーレット	DP400
诗歌片段：ローレライ→DP400		
Event11	ストーンヘンジ	DP400

Lv.4 勇者と魔王とめしつかい

主线事件 DP	5280
支线事件 DP	6900
过关特典	人格可直接进化到第三形态

Event01	獄	DP410
诗歌片段：スライマー→DP20+40		
はい→无		
いいえ→重复上一个选项		
	草原	DP300
诗歌片段：ハゲレ→DP6000		
	ひかりのとう	DP300
上一个地点如果 DP 不足可在此获得相同的诗歌片段		
	森	DP300
上一个地点如果 DP 不足可在此获得相同的诗歌片段		
Event02	はじめのむら	DP420
はい→强制结束精神领域探索		
いいえ→DP200→诗歌片段：サンダーネ		
Event03	死の荒野	DP430
强制事件→DP230+360		
Event04	ひかりのとう	DP450
诗歌片段：[illegible]→DP380+500		
Event05	まおうじょう	DP480
诗歌片段：コナスフィア→DP340+520		
Event06	ストーンヘンジ	DP500

Lv.5 锁

主线事件 DP	6780
支线事件 DP	200
过关特典	无

Event01	ダイブ开始时	DP0
诗歌片段：エマージ		
Event02	トイレ	DP500
	トイレ	DP200
Event03	寝台	DP50
强制结束精神领域探索		
Event04	寝台	DP540
Event05	ストーンヘンジ	DP540
诗歌片段：ウギョコ→DP520		
Event06	トイレ	DP550
Event07	水洗レバー	DP560
Event08	トイレ	DP570
强制事件→DP600		
Event09	寝台	DP580
强制事件→CG NO.24		
Event10	ストーンヘンジ	DP580
诗歌片段：エデモキューティー		
Event11	トイレ	DP590
人格：ツーマ		
Event12	ストーンヘンジ	DP600

Lv.6 ぱらいそへようこそ

主线事件 DP	5710
支线事件 DP	0
过关特典	人格可直接进化到第四形态

Event01	獄	DP600
Event02	监视役	DP620
Event03	檻	DP640
诗歌片段：HWX+2！→DP800		
Event04	獄	DP660
Event05	监视役	DP680
Event06	ストーンヘンジ	DP700

Lv.7 真实のトビラ

主线事件 DP	10650
支线事件 DP	3300
过关特典	无

	ストーンヘンジ	DP300
【E095】发生后消失		
Event01	ストーンヘンジ	DP350
【E095】发生后出现		
Event02	ストーンヘンジ	DP400

	ストーンヘンジ	DP3000
Event03	被告人の席	DP720
诗歌片段：エンターキー→DP1100		
Event04	第一の扉	DP730
诗歌片段：オルトキー		
Event05	第二の扉	DP740
诗歌片段：シフトキー		
Event06	第三の扉	DP750
强制事件→DP1800→CG NO_25		
Event07	第四の扉	DP760
Event08	监视役	DP800
监视役をやっつける→DP1800→诗歌片段：デリートキー		
[illegible]ーマを说得する→强制结束精神领域探索		
Event09	第四の扉	DP800

Lv.8 防卫机制

主线事件 DP	21110
支线事件 DP	210
过关特典	人格可直接进化到终极形态

Event01	贖罪の村	DP800
强制事件→DP2100		
Event02	安らぎの家	DP820
Event03	监视役	DP840
强制事件→DP2600		
Event04	酸の沈	DP850
	酸の沈	DP100
【E144】发生后消失		
	酸の沈	DP10
【E144】发生后与スズノミア的人格对话才会出现		
Event05	生命の树海	DP850
【E144】发生后与スズノミア的人格对话才会出现		
Event06	酸の沈	DP860
Event07	灯火の塔	DP500
Event08	贖罪の村	DP500
恋爱伴侣判定事件，菲妮尔的亲密度必须高于另外两名女性角色才会触发后续事件		
防御机制を排除して俺がフィンネルを护る→DP3600		
フィンネルを护り续けることは出来ない→无		
もう少し考えたい→无		
	安らぎの家	DP100
【Event08】选2才会出现，无法再触发后续事件		
Event09	安らぎの家	DP890
强制事件→DP5000→CG NO_26		
Event10	ストーンヘンジ	DP900

Lv.9 本当の笑颜

主线事件 DP	9080
支线事件 DP	5050
过关特典	无

Event01	安らぎの家	DP900
	安らぎの家	DP50
Event02	生命の树海	DP910
Event03	安らぎの家	DP920
人格：スズノミア		
Event04	贖罪の村	DP500
Event05	酸の沈	DP500
Event06	灯火の塔	DP950
诗歌片段：もも こ		
Event07	监视役	DP1000
强制结束精神领域探索→CG NO_27		
Event08	アオト畔	DP700
Event09	安らぎの家	DP700
	安らぎの家	DP5000
Event10	黄金の沈	DP700
Event11	神殿	DP1300
诗歌片段：エンゲージ		

ティリア

虽然缇莉娅的精神领域只有3个等级，但要使完成率达到100%就需要看到所有的结局。建议玩家根据下文中的顺序依此触发坏、普通、真三类结局，而每达成一个结局再返回精神领域会从前一个决定性选项重新开始，不必担心错过结局的收集。

Lv.1 原初の塔の物语

主线事件 DP	6370
支线事件 DP	340
过关特典	人格可直接进化到第三形态

Event01	原初の街中心街	DP100
诗歌片段：ホトミ		
Event02	自分の家	DP150
诗歌片段：ブラン		
Event03	ティリアの家	DP200
Event04	クローバー学园	DP600
Event05	ポータル神社	DP300
诗歌片段：ナニム		
	ティリアの家	DP340
强制结束精神领域探索		
Event06	原初の街中心街	DP380
Event07	クローバー学园	DP400
Event08	クロガネ研究所	DP650
诗歌片段：まどろ		
Event09	緑の丘公园	DP440
Event10	クローバー学园	DP460
Event11	原初の街中心街	DP500
诗歌片段：モフモフ		
Event12	クロガネ研究所	DP500
诗歌片段：マキリーヌ		
Event13	ティリアの家	DP550
Event14	ティリアの家	DP560
Event15	クロガネ研究所	DP600

Lv.2 原初の塔の物语

主线事件 DP	5560
支线事件 DP	340
过关特典	人格可直接进化到第四形态

Event01	クロガネ研究所	DP0
Event02	クローバー学园	DP600
选择"友达だからな"		
Event03	ポータル神社	DP300
	ティリアの家	DP340
强制结束精神领域探索		
Event04	原初の街中心街	DP360
选择"寄り道していく"		
Event05	クローバー学园	DP400
Event06	クロガネ研究所	DP650
Event07	自分の家	DP450
选择"どこか遊びに行かないか？"→诗歌片段：メデト		
Event08	原初の街中心街	DP550
場所を変えよう→前往"緑の丘公园"、"ポータル神社"、"自分の家"中的任意一个地点获得诗歌片段：ポトミト		

逃げないのか→诗歌片段：ホトミト→CG NO_29		
Event09	クローバー学园	DP0
选择"これからどこかに行こう"		
Event10	原初の街中心街	DP600
诗歌片段：スーウィート		
Event11	クローバー学园	DP650
诗歌片段：11		
Event12	クロガネ研究所	DP700
Event13	ティリアの家	DP300
第一次进入选择"家に归る"触发坏结局，第二次进入时选择"もう少し话をする"		
Event14	クロガネ研究所	DP0
诗歌片段：春风、夏风、エクセレント		

Lv.3 原初の塔の物语

主线事件 DP	12450
支线事件 DP	0
过关特典	人格可直接进化到终极形态

Event01	クロガネ研究所	DP0
Event02	クローバー学园	DP600
选择"仕事だからな"		
Event03	ポータル神社	DP300
Event04	ティリアの家	DP340
诗歌片段：昼月		
Event05	原初の街中心街	DP380
选择"寄り道していく"		
Event06	クローバー学园	DP400
Event07	クロガネ研究所	DP650
选择"断る"		
Event08	緑の丘公园	DP1100
选择"どこか遊びに行かないか？"→诗歌片段：ラポラポ		
Event09	原初の街中心街	DP550
第一次选择"场所を変えよう"达成普通结局，第二次选择"泳げないのか"达成真结局		
Event10	クローバー学园	DP0
选择"これからどこかに行こう"		
Event11	原初の街中心街	DP600
诗歌片段：九十九		
Event12	クローバー学园	DP650
选择"咲达のところへ行く"		
Event13	緑の丘公园	DP1200
诗歌片段：秋风、冬风		
Event14	クロガネ研究所	DP1500
Event15	ティリアの家	DP1700
もうしばらく眠る→诗歌片段：ナイトメア→CG NO_30		
目覚める→Lv.3坏结局		
Event16	クロガネ研究所	DP2500
强制事件→CG NO_28		



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



奖杯一览 TROPHY

为了方便大家确认目前已获得奖杯，以下会列出全部 59 个奖杯的类别和获得方法，希望在最短时间内拿齐所有奖杯的玩家可以参考流程攻略部分的相关内容。

编号	名称	类别	获得方法
1	ありがとうございマスター	白金	获得其余 58 个奖杯
2	调合初心者	铜	调合 10 个未知道具
3	调合中级者	铜	调合 30 个未知道具
4	调合上级者	铜	调合 60 个未知道具
5	PHASE1 クリア	铜	完成 PAHSE1
6	PHASE2 クリア	铜	完成 PAHSE2
7	サキ・ノーマルエンド	铜	达成咲的普通结局
8	フィンネル・ノーマルエンド	铜	达成菲妮尔的普通结局
9	ティリア・ノーマルエンド	铜	达成缇莉娅的普通结局
10	サキ・トゥルーエンド	银	达成咲的真结局
11	フィンネル・トゥルーエンド	银	达成菲妮尔的真结局
12	ティリア・トゥルーエンド	银	达成缇莉娅的真结局
13	ココナエンド	银	达成库库娜的结局
14	バッドエンド	铜	达成坏结局
15	サキとお友达	铜	咲的精神领域完成率超过 30%
16	サキとラブラブ	铜	咲的精神领域完成率超过 60%
17	サキのお嫁さん	铜	咲的精神领域完成率 100%
18	フィンネルとお友达	铜	菲妮尔的精神领域完成率超过 30%
19	フィンネルとラブラブ	铜	菲妮尔的精神领域完成率超过 60%
20	フィンネルのご主人様	铜	菲妮尔的精神领域完成率 100%
21	ティリアとお友达	铜	缇莉娅的精神领域完成率超过 30%
22	ティリアとラブラブ	铜	缇莉娅的精神领域完成率超过 60%
23	ティリアの旦那様	铜	缇莉娅的精神领域完成率 100%
24	战斗好き	铜	获得 100 场战斗的胜利（单周目累计）
25	战斗大好き	铜	获得 200 场战斗的胜利（单周目累计）
26	战斗超好き	铜	获得 300 场战斗的胜利（单周目累计）
27	ヘタレ	铜	从战斗中逃跑 100 次（单周目累计）
28	デストロイヤー	铜	使遇敌槽归零 25 次（单周目累计）
29	オヤキマスター	银	在精神领域中按 SELECT 键 100 次以上（单周目累计）
30	セーブはこまめにね	铜	记录存档 100 次
31	ゲームはほどほどに	铜	总游戏时间超过 100 小时并记录一次
32	トレジャーハンター	铜	获得游戏中的所有宝箱
33	储蓄家	铜	持有的金钱达到 9999999 的上限
34	欲求不满	铜	任意女性角色的 DP 值达到 99999 的上限
35	ブリーダー	银	所有角色的等级达到 99
36	スッパで何が悪い！？	银	战斗中诗魔法少女一次性进化到人格的终极形态
37	パージフェスティバル	金	战斗中诗魔法少女进化到第四形态，且前卫 3 人使用过超必杀技
38	サキラブラブ 1	铜	收集到编号 1 的 CG
39	フィンネルラブラブ 1	铜	收集到编号 2 的 CG
40	サキラブラブ 2	铜	收集到编号 3 的 CG
41	フィンネルラブラブ 2	铜	收集到编号 4 的 CG
42	ソーマアンインストール	铜	收集到编号 7 的 CG
43	ティリアラブラブ 1	铜	收集到编号 8 的 CG
44	サラバ结婚式	铜	收集到编号 15 的 CG
45	温泉でドッキリ！	铜	收集到编号 16 的 CG
46	子供达と再会	铜	收集到编号 17 的 CG
47	サキ脱ぎます！	铜	收集到编号 18 的 CG
48	オン★ステージ	铜	收集到编号 19 的 CG
49	失われた心脏	铜	收集到编号 20 的 CG
50	嫁诞生！？	铜	收集到编号 21 的 CG
51	サキアお姐ちゃん	铜	收集到编号 22 的 CG
52	ユリシカ大接近！！	铜	收集到编号 23 的 CG
53	镜とフィンネル	铜	收集到编号 24 的 CG
54	ソーマ VS ソーマ	铜	收集到编号 25 的 CG
55	恸哭	铜	收集到编号 26 的 CG
56	新世界を诉う	铜	收集到编号 27 的 CG
57	真相	铜	收集到编号 28 的 CG
58	待ち合わせ	铜	收集到编号 29 的 CG
59	ティリア、怯える	铜	收集到编号 30 的 CG



全 CG 一览

编号	名称	出现条件
1	纸芝居を见せるサキ	咲亲密度 1 心时触发【E074】
2	ちびフィンネルとちびアカネ	菲妮尔亲密度 1 心时触发【E069】
3	アオト、サキの胸で泣きまくる	咲亲密度最高时触发【E116】
4	フィンネル泣きまくる	菲妮尔亲密度最高时触发【E121】
5	子供达に纸芝居を见せる	达成咲的普通结局
6	フィンネルと夜空	达成菲妮尔的普通结局
7	ソーマアンインストール	【E079】自动获得
8	ティリアをぎゅっ	在缇莉娅 LV3 精神领域的 [Event09] 中选择“泳げないのか？”，然后前往宿屋或记录点休息，选择“好きだ，俺にはもうティリアしかいない”
9	ティリア来ちゃいました	达成缇莉娅的普通结局
10	草原で结婚式	达成咲的真结局
11	フィンネルと海水浴	达成菲妮尔的真结局
12	お便当とタコさんウインナー	达成缇莉娅的真结局
13	ココナと海を见て…	达成库库娜的结局
14	拳式事件 1	【E029】自动获得
15	拳式事件 2	【E029】自动获得
16	お风呂でバッタリ	【E077】自动获得
17	サキアオト子供达再会	【E087】自动获得
18	サキ脱ぎます！	在咲 LV3 精神领域的 [Event08] 中选择“このまま见守ってサキに责任を取らせたい”，并触发 [Event09] 的情节，或在 LV4 精神领域 [Event06] 中选择“サキにする”
19	电波サキ，サラバ	触发咲 LV4 精神领域的 [Event11]
20	フィラメントの心脏	触发咲 LV6 精神领域的 [Event05]
21	嫁诞生	咲亲密度 2 心以上的情况下，触发 LV8 精神领域的 [Event05]
22	サキアお姐ちゃんとショッピング	触发咲 LV9 精神领域的 [Event10]
23	ナースユリシカ接近	触发菲妮尔 LV3 精神领域的 [Event03]
24	镜とフィンネル	触发菲妮尔 LV5 精神领域的 [Event09]
25	ソーマ VS ソーマ	触发菲妮尔 LV7 精神领域的 [Event06]
26	フィンネル恸哭	菲妮尔亲密度 2 心以上的情况下，在 LV8 精神领域的 [Event08] 中选择“防卫机制を排除して俺がフィンネルを护る”，并触发 [Event09] 的情节
27	フィンネルスズノミア诉う	触发菲妮尔 LV9 精神领域的 [Event07]
28	落ちそうなアオトとクロガネを掴むティリア	触发缇莉娅 LV3 精神领域的 [Event16]
29	ティリアアップ	在缇莉娅 LV2 精神领域的 [Event08] 或 LV3[Event06] 中选择“泳げないのか？”
30	ティリアと添い寝	在缇莉娅 LV3 精神领域的 [Event15] 中选择“もうしばらく眠る”
31	フィラメントの眼差し	【E150】后前往クラスタニア行政区成功挑战 1 次アオ…
32	スズノミアと珠州ノ宫	【E150】后前往クラスタニア行政区成功挑战 2 次アオ…
33	サキとフィンネル	【E150】后前往クラスタニア行政区成功挑战 3 次アオ…

刷等级和 DP

因为有“游戏时间超过 100 小时”的奖杯，所以游戏预留了充分的时间让玩家练级。当然如果想要有效率的提升等级，可以在“PHASE 4”前往“刻の轮制作所”遭遇“トレントリーダー”和“ボムリーダー”这两种珍稀敌人，每次消灭后大约可获得 6000～8000 多的经验值和 DP，而进入战斗后可以打开菜单确认出现的敌人，如果不是自己需要的大可以选择逃跑，这样顺便也把“逃跑 100 次”的奖杯拿到手了。

刷金钱

游戏初期在“堕天の道”获得“♀キラキラ重装备♀”后，再分别前往“苍谷の乡”购买“ヘヴィアーマー”和“トコシエ隧道”购买“ブロンズマテリアル”就可以合成“シャイニーラメイル”，转手卖给商店可以净赚 4375−1554−136=2685，这对于前期想通过礼物尽快提升诗魔法少女好感度的玩家来说非常有用。后期当剧情推进到“上帝门”并获得“♀魔法のヒラヒラ♀”的配方后，分别在“上帝门”购买“リフラクションケーブ”和“アルキア”购买“シルバーマテリアル”就可以合成“リーシャルフリル”，在 DP 足够的情况下，大约 40 分钟就能让金钱达到 9999999 的上限值。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

スターオーシャン4

INTERNATIONAL

《星之海洋4 国际版》是今年SE给所有喜欢日式RPG的PS3玩家带来的第一道大餐，这其中既有惊喜也有遗憾：惊喜的是国际版的进化是有目共睹的，遗憾的则是游戏的新增要素太少，特别是没有新增可操作角色这一点让不少FANS比较抱憾，但不管怎么说，《国际版》的发售让更多的玩家有机会体验到这款正统的《星海》续作，而且不受语言的限制。希望本篇完美攻略能为这部分玩家带来帮助。

星之海洋4 国际版	Square Enix/tri-Ace	角色扮演
PS3 STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE INTERNATIONAL		日版
2010年2月4日发售	1人	7800日元
		对应玩家年龄 12岁以上

文 九兵卫 & 石破天惊 美编 anubis

系统详解

操作说明

移动中	
按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
□键	跑动中冲刺
△键	调出菜单
○键	调查
× 键	采掘 / 偷盗 / 取消
L1	-
L2	长按切换为自动移动
R1	切换视角
R2	切换跑动与步行
R3	切换视角
SELECT	切换地图与陀螺仪显示
START	地图

战斗中	
按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
□键	爆气
△键	调出菜单
○键	普通攻击
× 键	蓄气 / 回避
L1 键 /R2 键	切换控制角色
L2 键 /R3 键	必杀技
十字键	切换手动与自动锁定
L3	锁定当前目标
R3	切换视角
START	切换锁定目标

写在前面

整体而言，本作不管是画面、音乐还是游戏内容都和一年前推出的 X360 版相差不大，这一点可能会让 FANS 有些许失望。当然，游戏本身的素质还是非常出色的，尤其是对于那些喜欢日式 RPG 却又没有接触“《星海》系列”的玩家而言。本篇攻略开始之前，我们首先将 PS3 版与 X360 版的区别为大家列出，方便新老玩家参考并比对。

系统变更点

●系统菜单画面对应美版（藏青色）和日版（浅蓝色）两种，其中美版的人物头像为 3DCG，而日版则为 2D 原画风格。玩家在游戏的设定选项中可以随时切换；

●设定选项中可以选择日文以及英文两种语音，语音的变化会反映在所有剧情和战斗中；

●游戏中的剧情文本对应日语、英语、法语（Francais）、德语（Deutsch）、意大利语（Italiano）以及西班牙语（Espanol）共 6 种，同样在设定选项中可以进行切换；

●游戏需要安装至 PS3 硬盘，进入战斗等读盘速度变快；

●战斗中按下 START 键可以切换当前锁定的敌人。

细节变更

●进入室内不会被强制切换为步行状态；

●极少部分的宝箱位置略微变更，但关键道具的位置不变。

国际版相比 X360 版没有新增可操作角色、没有新增主线剧情、隐藏迷宫以及各类战斗收集。

人物性能与合成系统调整

●战斗技能“精神集中”的 Luck 上升值减半。X360 版“精神集中”LV 最高时 Luck 为 300，国际版仅为 165；

●艾基的必杀技“フラッシュ・ストリーム”命中敌人后 Rush 值上升量减少；

●菲兹的专用武器性能大幅提升；

●巴卡斯的必杀技以及纹章术性能得到调整，部分招式的能力数值有变化；

●蕾米的必杀技“荒燕”以及艾尔乌托的必杀技“吼龙破”性能大幅向下修正，基本攻击力不变，但会心率下降至 X360 版的 30%。

●部分装备的有利效果顺序变更，导致道具之间的 IC 无法达到 X360 版效果，其中对玩家影响最大的就是合成“咖喱（カレーライス）”不能再获得 4 个经验值 +20% 的效果了。“咖喱套装”的理论最高效果为（每人 90%×4 人）360%，比 X360 最高 680% 减少了很多。

应对方法：国际版在人物性能以及合成系统方面的变动对主线流程影响不大，但在挑战斗技场以及隐藏迷宫 BOSS 时需要略微调整策略，首先，原本在流程中期便能合成得到的“咖喱套装（カレーライス）”效果大幅降低，刷经验值最佳的方法是通关后前往“七星の洞窟”B6 层刷小金人（メタルチンケ），这和 X360 版刷钱的方法类似，但别忘了还是得装备“咖喱套装”，战斗前吃咖喱饭。

另外，WD 迷宫中原本最稳妥简单的打法——蕾米的“荒燕”流，由于国际版对会心率以及“精神集中”的调整，所以变得不再好用。不过梅里库尔的“スクリュー・スパイク→エクス・クロ”以及巴卡斯的“黑洞（ブラックホールトレイン）”等 LOOP 的效果依然出色，所以游戏的难度并不会因此而上升。

区域探索

移动



不管是在城市中还是迷宫里，本作的场景给人感觉就是一个字——大！撇开玩家的目的地不说，地图中的宝箱、采掘点等各种需要探索的要素也有很多。还好除了普通的移动方式，游戏里奔跑状态中按下□键还可以冲刺一段距离，这是在游戏里移动时用得最频繁的一项操作。当然，冲刺是不会消耗任何点数的。

跳跃



在大部分迷宫中，我们都会遇到一些存在着高低差的地形，地图上会用“！”标识出来。靠近这些特定的点，画面中会提示我们进行跳跃，前提是必须由高到低。一些 BOSS 战结束后，游戏中会留给我们不少这样的跳跃点以方便我们迅速离开迷宫。不过因为跳跃是单向的，所以有时走了捷径可能会出现无法原路返回的情况。

采掘点

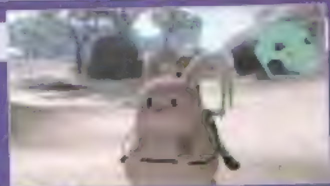
采掘技能不需要进行装备。初期蕾米可以采掘植物，地面上发光处直接按 × 键即可。剧情发展到巴卡斯加入后，他能够帮我们挖掘地图上的矿物采掘点。和宝箱一样，习得相关技能后，采掘点都会在地图上表示出来。采掘完毕后采掘点会消失，直至我们返回卡尔娜丝号的船舱才能被再次刷新出来。

属性指轮

游戏中共有，即使是前期的迷宫，有的宝箱也会对指轮有较高的要求，我们可以暂时放着不拿。除了找每个城市中的特定 NPC 花钱回复指轮的使用次数以外，莉姆尔也有技能可以帮助我们进行回复，尤其在迷宫中不方便出来的时候，这还是很实用的。属性指轮的可用次数在道具栏可以查看。

全指轮入手方法	
名称	入手方法
火のリング	“トリオム村”剧情
地のリング	“地球・军施设”宝箱
雷のリング	“カルディアノン母舰・舰内通道”宝箱
光のリング	“パージ神殿”剧情
风のリング	“En II”剧情委托
暗のリング	通关后战胜“创世宫殿・谒见の间”左侧 BOSS
水のリング	“七星の洞窟・深层”宝箱

巴尼兔



当游戏的流程进行到"惑星ロ－ク"，我们就能去沙漠旁的森林捕获巴尼兔来作为自己的交通工具了。这种粉色的兔子在初代和 2 代中都曾出现过，老玩家应该很熟悉。乘坐在巴尼兔上会提升移动速度，还可以通过一些步行无法穿越的区域。虽然乘坐巴尼兔不能挖掘采掘点，放走它之后需要重新捕捉，但莎拉也有技能可以随时召唤巴尼兔。

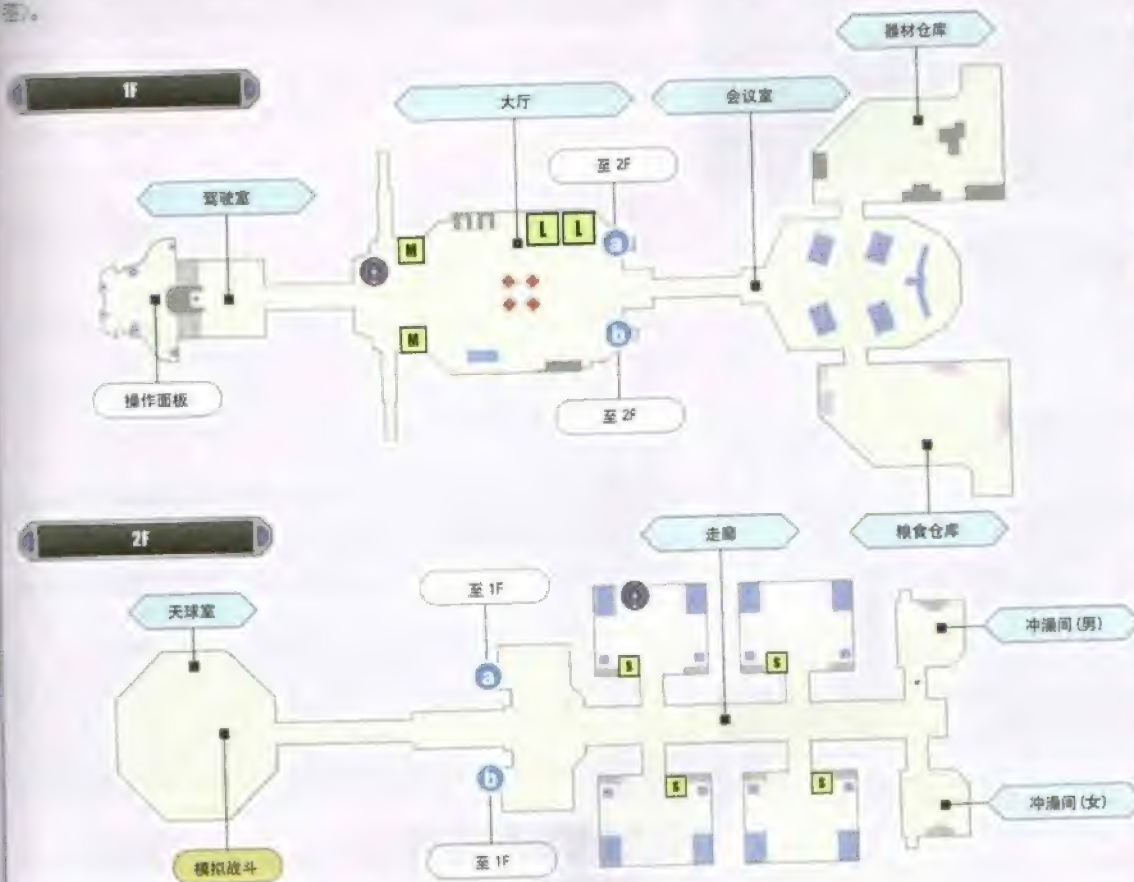
偷盗

同样是流程进行到"惑星ロ－ク"，在"タトロ－イ"的饰品店可以买到名为"盗贼手ぶくろ"的道具，装备上它之后我们就可以对着 NPC 按 × 键进行偷盗了。不过事先我们还必须先回一趟"惑星レムリック・ウドレ－村"，要在那里的书店买一本"ピックポケット"的技能书并将其学会才行。每个 NPC 可以被偷盗的道具是固定的，但是偷盗的技能等级越高，成功的概率就越大。另外要注意的是，对同伴角色偷盗会降低与其的感情值（每次－4），所以不建议大家这么做。

卡尔娜丝号舰上设施介绍

作为玩家冒险主体的卡尔娜丝号，上面包含了驾驶舱、大厅、会议室、生活区等多个区域。需要特别注意的是舰船上还有一些隐藏的位置可以根据尺寸摆放不同的道具，这些道具都有着各种新鲜奇怪的作用，我们可以通过宝箱或者合成等方法获得，大家在游戏中不要忘了去确认一下（可摆放位置与尺寸如图）。





自贩机くん 1 号所售商品	
名称	价格
ブルーベリィ	40
ラージベリィ	100
ブラックベリィ	60
ペインベリィ	100
ミックスシロップ	100
ギャンブルベリィ	200
アクアベリィ	30
バジル	30
フレッシュセージ	150
ホットチョコレート	50
赤い药草	100
ケミカルライト	90
かぼちゃエキス	200
圣水	120
ヴォイドリカバリー	300
マイクロガジェット	400

自贩机くん 2 号所售商品	
名称	价格
饮むなキケン！	100
ポイズンドリンク	100
フリーズドリンク	100
しびれるドリンク	100
沈默のドリンク	100
フォグドリンク	100
カースドリンク	100
パンプキンドリンク	120
ヴォイドリカバリー	300
火药	80
空きビン	40
リベット	20
弓弦	100
スウェブトヒルト	200
ネックチェーン	80
ユニバーサルデバイス	100
白米	60
生パスタ	100
オリーブオイル	80
特制割下	120
生クリーム	100
パイ生地	80

自贩机くん 3 号所售商品	
名称	价格
マジカルブラシ	200
地の绘の具	80
水の绘の具	80
火の绘の具	80
风の绘の具	80
雷の绘の具	80
光の绘の具	100
暗の绘の具	100
无の绘の具	160
いやしの绘の具	80
不思议な绘の具	60
アタックカード	60
アタックカード＋	400
アタックカード	60
ヒーリングカード＋	400
サポートカード	40
サポートカード＋	300
羊皮纸	400
上级羊皮纸	600

舰上设施一览			
尺寸（图示）	设施名称	说明	获得方法
S	バイオリズム诊断机	增减各个同伴的 LUCK，可影响战斗中会心一击概率	IC 合成，机械
	エコーマシン	可以在飞船 2F 听到回声效果	委托"开かない箱"中获得
	恋するアロマ	特定时期只增加女性对男性角色感情值	IC 合成，调合
	ムーディストーン	提升同伴好感度	IC 合成，炼金
	バーニィのぬいぐるみ	略微提升同伴好感度	IC 合成，细工
	险恶のメタル	特定时期降低男女性角色之间感情值	IC 合成，炼金
M	回复の咒纹纸	HP、MP 全回复	IC 合成，绘画
	治愈の咒纹纸	状态异常回复	惑星レムリック・ウドレ－村宝箱中获得
	记忆の铜版	记录游戏中各种数据	IC 合成，锻冶
	ギフトボックス男の子用	随机一定概率获得奖励	IC 合成，细工
	ギフトボックス女の子用	随机一定概率获得奖励	惑星ロ－ク・タトロ－イ宝箱中获得
L	ジュークボックス	改变舰内的 BGM（70 首可选）	IC 合成，机械
	自贩机くん 1 号	购买商品	カルディアノン母舰・舰内通路宝箱中获得
	自贩机くん 2 号	购买商品	IC 合成，机械
	自贩机くん 3 号	购买商品	WD 迷宫宝箱中获得

※注："记忆の铜版"所记录的游戏数据具体为：合成配方数、累计合成道具数、完成委托数、区域移动距离、宝箱打开率、消灭敌人数、最大连击数、最大伤害值、逃走次数、战斗不能次数、击败 6 羽加百列最短时间、击败 6 羽熾翼天使最短时间、WD 迷宫抵达最深层数、IC 合成、锻冶。

战斗系统

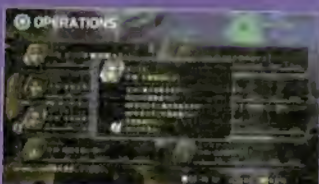
遇敌方式

和大部分可见式遇敌的角色扮演游戏一样，本作遇敌后进入战斗的方式也有不同。除了和敌人正面相碰后进入通常战斗，游戏中还有其他三种遇敌方式，其具体效果如下。

名称	触发方式	效果
Advantaged Attack	从敌人背后偷袭	开战后敌人有停滞时间，我方会心一击概率变高
Suprise Attack	被敌人从背后偷袭	开战后我方被包夹在场景，敌人气槽有 30% 的初始值
Raid Attack	遇敌时附近范围内有其他敌人	需要不停顿地连续作战，但是胜利后战斗奖励加算

战斗设置

进入战斗后按△键可以调出设置菜单。除了作战方针、技能、道具等这些普通的指令之外，我们还会看到里面有一个"アクション"的选项，这里用来发动各个角色的主动战斗技能（详见下文）。另外很多人可能不知道，在战斗中我们可以通过菜单来设置各个角色的技能，也可以随时切换武器，还能替换上场的队员阵容。



回避

由于没有主动防御的概念，所以在避免敌人攻击时我们就要用到回避这一操作。方法很简单，只要轻按 × 键并以摇杆选择好方向就可以了。不同角色的回避动作也会有所区别，艾基为侧移、蕾米为跳跃、莉姆尔为翻滚等等。莉姆尔在跳跃时还能从空中射出弓箭。

Rush 气槽



Rush 气槽显示在各个角色的体力槽下方，我们可以在原地按下 B 键蓄气，蓄气时间过长引起角色短时间的眩晕，发动普通攻击或者技能，受到敌人攻击……这些都可以加 Rush 气槽，气槽数值蓄满 100 后，我们就可以进行爆气了。

爆气

在爆气状态下，我方的移动与攻击速度都会上升，防御力变高而且还具有钢身效果。爆气的瞬间按下 L2 键或者 R2 键发动必杀技，我们就会进入必杀技特写画面，此时时间是静止的，只要按画面的提示正确输入按键就可以连续释放多次的特写必杀。对于敌人而言，只要 Rush 气槽一满它们就会立刻进入爆气状态，这样我方要是遭到反击则很容易被会心一击，战斗奖励的晶格也会被扣减，这点需要注意。



连续技

战斗中想要发动连续技，基本原则便是○键的普通攻击之后接 L2 键或 R2 键的必杀技。至于必杀技之间的连携，则需要我们在技能设定菜单中事先设置好。想要提升必杀技可连携的次数，必须让该角色学会名为"リンクコンボ"的技能。初始状态下 L2 键和 R2 键只能各设置一个。

sight out/in

视野跳跃是本作的战斗中最重要的系统之一，它大大提升了游戏的动作性，可以算得上是一个神来之笔。发动视野跳跃的具体方法是：被敌人锁定（有黄色光圈）时原地按下 × 键，等全身出现白光（时间很短）后推动摇杆即可。如果和敌人距离较近则是 sight out，发动成功后敌人头上出现"!?"，画面慢放时按○键或者必杀技，我们就能迅速移动到敌人背后发动偷袭，此时的所有攻击都具有会心一击效果，直至连续技结束或者敌人倒地。

sight in 与之类似，只不过我们是从较远的地方突然跳入敌人的视野，它们的头上会出现"?"，整体实用度远没有前者高。有时我方被锁定会有红色的光圈，这表示敌人可以反击我们的视野跳跃（头上显示为红色"!"），要对付这类敌人我们只要连续发动两次 sight out 即可。而有一些敌人能够 360 度选择，这样我们就没办法近身了，只能 sight out 后远程攻击。视野跳跃时被敌人反击，遭到会心一击的概率会很高。



战斗奖励

在战斗中达到一定的要求，我们就能得到对应的晶格奖励，显示在战斗画面右侧的晶格有 4 种不同的颜色，最大数量为 14。它是战斗后对我方进行奖励累加的判断标准。晶格蓄满 14 格就不会再增加或者改变了，而如果战斗中遭到敌人的会心一击，晶格则会自动被扣减（同色晶格数减半，只有 1 个则减为 0）。另外，再次读档时晶格会被清零，这一点大家需要记住。

颜色	效果	条件
蓝色	经验值 + 10%	以会心一击消灭敌人
黄色	金钱 + 10%	一次攻击同时消灭多个敌人
粉色	HP 与 MP 回复 1%	只凭魔法或技能消灭敌人
绿色	团体 SP + 1	发生 Raid Attack 连续遇敌

技能系统

技能类别

游戏中各个角色的技能分为四种，领域技能（フィールドスキル）、纹章术、必杀技以及战斗技能（バトルスキル）。领域技能属于角色的固有能力，纹章术和必杀技则是在战斗中要用到的技能，至于战斗技能则有些复杂，具体我们会在后面详细介绍。

技能强化

想要提高技能本身的效果，我们就要在技能菜单下选择"スキル强化"消费 SP 点数来对相应技能进行强化（最高 10 级）。个人 SP 点数只会在角色升级时获得，团体 SP 点数（パーティ SP）则可以在打宝箱、解谜以及战斗奖励中获得。强化时按○键使用个人 SP 对技能进行强化升级，按 X 键则是使用团体 SP，大家可以根据情况进行分配。

装备技能

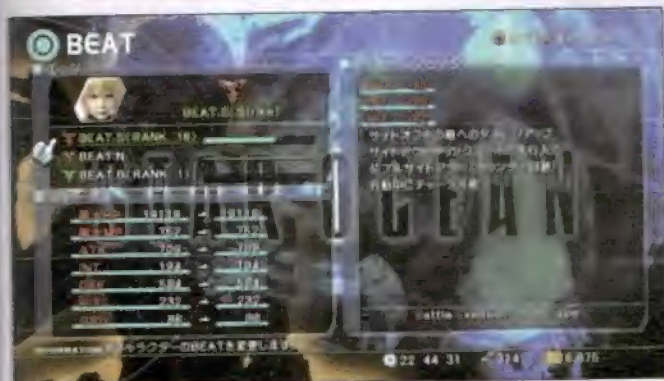
技能菜单下的"スキル设定"选项主要是让我们来设置 L2 键和 R2 键的必杀技（每个连续技最长为三个）。不同的技能需要消费不同的 CP 点数，想突破 CP 值 19 点的上限需要先达成一定的战斗收集率，意义也不是很大。除了必杀技以外，一些被动战斗技能也需要先将其装备（最多为两个），它们在装备后自动产生效果。

[illegible]
HP ブースト
ATK ブースト
MP ブースト
INT ブースト

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

BEAT 类型

所谓BEAT就是各个角色的战斗类型，它也将影响角色成长方向，这在我们之前的报道中已经介绍过。BEAT 有单独的等级概念，它与我们战斗的次数有关。三种BEAT类型的具体效果如下表，如果大家觉得麻烦也可以直接按默认的类型进行成长。



名称	效果	升级时能力成长方向
BEAT.S	强化 sight out 相关能力与技能	ATK、INT、HIT
BEAT.B	强化 Rush 气槽相关能力与技能	HP、DEF、GRD
BEAT.N	兼具 BEAT.S 和 BEAT.B 效果	全能力平衡成长

合成系统

IC 相关

IC 就是本作的合成系统。在卡尔娜丝号的会议室（1层驾驶舱对面）调查正中间的投影装置，我们就可以呼唤出薇尔琪来帮助我们进行合成了。游戏中的每个角色都有相关的 IC 技能，提升这些技能才可以合成更好的道具。



配方

想制作出新的道具，我们首先要有该道具的合成配方。这些配方有的来自宝箱或者委托任务的奖励，更多的则来自配方会议。进行合成会议我们要先将各个角色进行分组，原则上要是将某一 IC 技能值较高的角色放在一组，不能出现正负相抵的情况。能否得到新配方只与 IC 技能等级以及小组成员有关，并不存在概率问题。召开配方会议需消耗团体 SP 技能点数，不过正常情况下团体 SP 也足够用了。

作成道具



游戏中可以作成的道具分为锻冶、料理、炼金、绘画等七大类，得到了相应的配方和素材之后，我们便能进行新道具的制作了。制作新道具不会有失败的情况发生，如果一次性制作多个道具，我们甚至还有可能获得额外的奖励。

名称	效果
レーザースーツ	防御力 900
合成方法：先让拥有绘画 IC 技能(Lv9)的莉姆尔和其他同伴(推荐莎拉、艾尔马托等)开发出"ノーティスライト＋"的配方，让拥有机械 IC 技能（Lv10）的巴卡斯和其他同伴（依然推荐莎拉、艾尔马托等）开发出"レーザースーツ"的配方。接着去"En II"的商店买满以下素材：レーザー发振器、上质な羊皮纸、光の绘の具。接着利用"セントラルシティ"的传送器去圣域的采掘点刷那里的ノームストーン（也可以通过"ミスリル"合成）。回到飞船上先用以上素材合成出"ノーティスライト＋"，接着再用它和另外的两件素材就能合成出"レーザースーツ"了。该防具可以装备在所有角色身上，而且也没有任何附加效果，可以说在正常流程中是极为实用的。	

道具之间合成

流程发展到莎拉加入之后，道具作成分类最下方就会多出一栏"合成"的选项，通过它我们便能进行道具之间的合成。说得通俗一点，就是将一个道具的有利效果加成到另一个道具之上。每个道具的合成都是有次数限制的，而且游戏中的所有道具最多都只能附加4个有利效果。因此，将没有附加任何有利效果的武器或防具拿去和特定道具加成，我们就能人为地附加4个有利效果（可叠加），这样的话，提升道具能力的空间就很大了。



CHECK

制作强力装备时会频繁地用到艾尔马托的复制技能"レプリカ"，此技能需要消耗大量名为"マジカルクレイ"的道具。该道具可以在圣域以及"惑星エイオス"南部海岸的采掘点获得，七星洞窟前三层的骷髅怪"ボーンナイト"也有一定的概率掉落。另外，"マジカルクレイ"和其他道具一样，持有数量的上限都为20。

PA 事件攻略

触发方式

PA 事件是《星海》系列"的一贯特色，它可以让我们了解很多有趣的支线剧情。本作中的 PA 大部分集中在飞船卡尔娜丝号上，需要在城市及迷宫中触发的并不多。由于游戏只在固定的剧情时间段才能触发飞船上的 PA 事件，所以想一个不错过还是很难的。飞船在星球间的航行率是和不同的 PA 紧密地连在一起的，具体见下文。







感情值

游戏中与各个角色触发不同的PA事件，这样会影响我们和他们的感情值，也就是好感度。同一个PA事件对不同角色的感情值可能会带来不同的影响。当感情值满足一定条件时就可以触发一些新的事件。流程通关时，我们最终与各个角色的感情值会决定通关后是否会出现他们相应结局（下文有详细介绍）。

令感情值变化的要素

- 剧情特殊事件；
- PA 事件；
- 卡尔娜丝号船上设施配置；
- 房间分配；
- 使用影响感情值的道具；
- 对其使用偷盗技能。

感情值所影响的要素

- 角色对话内容；
- 部分 PA 的发生条件；
- 卡尔娜丝号男女同伴房间分配；
- 战斗时的愤怒概率；
- 各角色结局。

各角色间感情值初始值

作为基准的角色＼作为对象的角色	艾基	蕾米	菲兹	莉姆尔	巴卡斯	梅露库尔	缪莉娅	莎拉	艾鲁玛托
艾基	–	42	27	35	25	30	8	21	15
蕾米	44	–	25	31	27	25	20	29	19
菲兹	38	32	–	40	30	25	19	27	–
莉姆尔	35	33	32	–	20	40	22	30	5
巴卡斯	30	25	25	25	–	25	28	22	25
梅露库尔	46	25	27	39	22	–	20	47	21
缪莉娅	38	32	26	29	35	24	–	20	20
莎拉	35	41	45	50	30	1	34	–	11
艾鲁玛托	9	7	–	7	12	7	7	5	–

分配房间

在卡尔娜丝号2层，我们可以利用生活区墙壁上的操作板来给各个同伴分配房间。虽说要好感度达到一定程度才能和同伴两人分进同一房间（尤其是异性），但实际上要求并不会太高，将两名异性分配进同一房间的要求为两人相互之间的感情值相加达到90。将两个特定的角色分在同一房间，最直接的好处就是能提升感情值并触发一些特殊PA事件。

需要说一下的是，同处一室的同伴在发展剧情的特定时期时会有感情值的加成，具体见下表：

剧情时段	感情值加成
从惑星レムリック出发	+2
从カルディアノン母舰逃脱	+3
抵达惑星ローク	+2
遇见莎拉	+1
遇见占卜师伊蕾奈	+2
从惑星ローク出发	+3
第二次从惑星エイオス出发	+2
惑星バロックダーク攻略作战会议结束	+3
抵达惑星バロックダーク	+4
打倒最终BOSS	+5



PA 触发流程一览

PA 时间 01 卡尔娜丝号修复完成后到离开惑星エイオス

- PA01 黑暗中闪光的花

PA 时间 02 从惑星エイオス到惑星レムリック航行剧情中

- 10% PA02 月球基地通信 01
- 20% PA03 克罗的介绍
- 40% PA04 宇宙的梦想“蕾米篇” —— 说明：若未在这里触发，PA时间03内会影响PA08的触发。
- 60% PA05 艾尔达人的辛劳
- 80% PA06 挥剑的理由（连锁 PA06 ②→ PA09）

PA 时间 03 抵达惑星レムリック走下飞船到离开该行星

- PA07 地球是怎样的星球？
- PA04 宇宙的梦想“蕾米篇” / PA08 宇宙的梦想“菲兹篇” —— 说明：PA04、PA08 两者只能发生其一
- PA09 成长的环境（连锁 PA06 ②→ PA09）

PA 时间 04 离开惑星レムリック顺路返回惑星エイオス

- PA10 古拉夫顿的误会

PA 时间 05 向惑星カルディアノン航行剧情中

- 10% PA11 月球基地通信 02 —— 说明：PA时间03内未发生PA09在此还有机会发生，但会影响PA12的连锁
- 20% PA12 今天是什么日子？（连锁 PA12 ②→ PA57）／ PA09 成长的环境
- 40% PA13 菲兹的训练 01 [菲兹]（连锁 PA13 → PA22）—— 说明：菲兹结局关键PA。若未在这里触发，PA时间08内会影响PA22的触发。
- 60% PA14 忠犬？[菲兹]（连锁 PA14 → PA77）—— 说明：菲兹结局关键PA。
- 80% PA15 蕾米观星 01 [克罗]
- 95% PA16 菲兹和莉姆尔的喜好 [菲兹]（连锁 PA16 → PA58）—— 说明：菲兹结局关键PA。

PA 时间 06 逃离生体研究所之后到消灭サハリエル

- PA17 莉姆就是莉姆哦！

PA 时间 07 逃离カルディアノン母舰之后剧情中

- PA18 关于 En II

PA 时间 08 第一次向 En II 航行剧情中

- 10% PA19 月球基地通信 03

说明：PA21 若未在这里触发，航行率 70% 时会影响 PA44 的触发。

航行率	PA	内容	备注
20%	PA20	宇宙的梦想"莉姆尔篇"	
	PA21	和巴卡斯下棋 01	
30%	PA13	菲兹的训练 01	菲兹
	PA22	菲兹的训练 02	
40%	PA23	冲澡房间	
	PA24	巴卡斯的秘密	连锁 PA24 → PA75
50%	PA25	薇尔琪的恶作剧	菲兹
60%	PA26	撒娇的莉姆尔	菲兹
70%	PA21	和巴卡斯下棋 01	连锁 PA21 → PA27 → PA44
	PA27	和巴卡斯下棋 02	连锁 PA21 → PA27 → PA44
80%	PA28	蕾米观星 02	连锁 PA28 ②→ PA81

说明：PA22 中输给菲兹可以提升莉姆尔与他的感情值，但输赢对与菲兹的感情值不影响，所以建议输给菲兹。

说明：PA23 的触发不影响航行率，但是先行触发 PA24 便无法触发 PA23。

PA 时间 09　莉姆尔归队后到潜入军事基地之前

PA	内容
PA29	凉飕飕的
PA30	广播时间

PA 时间 10　抵达惑星ロ－ク后到遇见占卜师伊蕾奈（イレ－ネ）之前

PA	内容
PA31	蕾米鼓励艾基
PA32	莉姆尔鼓励艾基
PA33	巴卡斯鼓励艾基
PA34	梅里库尔想念克劳斯博士

PA 时间 11　缪莉娅加入后到打败タミエル之前

PA	内容	备注
PA35	巴卡斯的作业	克罗

说明：克罗结局关键 PA，务必要绕回卡尔娜丝号触发。

PA 时间 12　离开惑星ロ－ク顺路返回惑星レムリック

PA	内容
PA36	露缇娅回忆莉姆尔的往事 01
PA37	露缇娅回忆莉姆尔的往事 02

PA 时间 13　第二次向惑星エイオス航行剧情中

航行率	PA	内容	备注
20%	PA38	小偷猫	连锁 PA38 → PA46
30%	PA39	拉弓的理由	
	PA40	宇宙的梦想"巴卡斯篇"	
40%	PA41	莉姆尔担心菲兹	菲兹
	PA42	宇宙的梦想"梅里库尔篇"	
	PA21	和巴卡斯下棋 01	连锁 PA21 → PA27 → PA44
	PA27	和巴卡斯下棋 02	连锁 PA21 → PA27 → PA44
	PA44	和蕾米下棋	连锁 PA21 → PA27 → PA44
50%	PA43	举止可疑的两个人	菲兹
60%	PA45	睡在身边的梅里库尔	仕上；连锁 PA45 → PA47
	PA46	撒娇的梅里库尔	连锁 PA38 → PA46
70%	PA47	和好的吻	连锁 PA45 → PA47
	PA48	第一次用口红	
80%	PA48	第一次用口红	
90%	PA49	请不要随便消失	

说明：不管选择哪一边，都会影响 PA 时间 14 内 PA51、PA52 的发生。在 PA 时间 08 内未触发 PA21 可以在这里触发，已触发则是 PA27，PA27 也已触发则发生 PA44。

说明：PA45 的连锁 PA 较多，推荐触发。

PA 时间 14　重返惑星エイオス到艾尔马托加入之前

PA	内容	备注
PA50	菲兹的异变	
PA42	宇宙的梦想"梅里库尔篇"	
PA43	举止可疑的两个人	菲兹
PA43	举止可疑的两个人	菲兹
PA42	宇宙的梦想"梅里库尔篇"	
PA51	莎拉的暴走	连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59
PA52	笛子的音色	
PA53	关于画本	

PA 时间 15　艾尔马托加入后到打倒真・アルマロス

PA	内容
PA54	领队的证明

PA 时间 16　离开惑星エイオス顺路返回惑星ロ－ク

PA	内容
PA55	至少上点茶吧

PA 时间 17　向 En II 航行剧情中

航行率	PA	内容	备注
10%	PA56	宇宙的梦想"莎拉篇"	
	PA57	艾基的生日	仕上；连锁 PA12 ②→ PA57
	PA54	领队的证明	连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59
20%	PA58	固执的莉姆尔	菲兹
	PA52	笛子的音色	
30%	PA59	要搞好关系啦	连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59
	PA51	莎拉的暴走	连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59
40%	PA60	莎拉的预知梦	连锁 PA60 ②→ PA62 → PA66
	PA61	别这么生气啦！	
50%	PA62	袭击	仕上；连锁 PA60 ②→ PA62 → PA66
	PA63	对克罗的信赖	克罗
60%	PA64	果然是小孩	连锁 PA64 → PA72
	PA65	重要的商量	连锁 PA65 → PA67 → PA80
	PA66	狗尾草	连锁 PA60 ②→ PA62 → PA66
70%	PA67	因为是同伴	
	PA68	莎拉的善良	菲兹
80%	PA68	结婚宣言	连锁 PA69 → PA71
90%	PA69	眼镜不见了	

说明：PA56 的发生不影响航行率，所以先行触发。

说明：PA60 的发生不影响航行率，所以先行触发。

说明：PA63 为克罗结局关键 PA

说明：PA64、PA65 的发生不影响航行率。

说明：PA67 的发生不影响航行率，PA68 为菲兹结局关键 PA。

PA 时间 18　抵达 En Ⅱ 后到惑星バロックダーク作战会议开始前

PA	名称	连锁
PA64	果然是小孩	PA64 → PA72
PA71	青梅竹马	PA69 → PA71
PA63	对克罗的信赖	
PA72	缪莉娅的眼泪	PA64 → PA72
PA73	谢谢	

PA 时间 19　En Ⅱ 被入侵后到惑星バロックダーク作战会议开始前

PA	名称
PA74	蕾米的梦

PA 时间 20　打败圣域コカビエル之后

PA	名称	连锁
PA75	应该回的家	PA24 → PA75
PA76	缪莉娅的回忆	

PA 时间 21　抵达惑星バロックダーク后

说明：PA77～PA81 的发生需要对应角色感情值达到一定程度，PA82～PA91（PA85、87 除外）的发生需要道具"吊いの花束"，其入手方法见后文。

PA	名称	连锁
PA77	难过的莉姆尔	
PA78	巴卡斯的过去	
PA79	缪莉娅的决心	
PA80	艾尔马托的过去	
PA81	吻蕾米的额头	
PA82	吊唁的花束，蕾米	
PA83	吊唁的花束，艾尔马托	
PA84	吊唁的花束，莉姆尔	
PA85	梅里库尔思念家乡	
PA86	吊唁的花束，梅里库尔	
PA87	莎拉的飞翔	PA51 → PA87
PA88	吊唁的花束？莎拉	
PA89	吊唁的花束，巴卡斯	
PA90	吊唁的花束，缪莉娅	
PA91	吊唁的花束，艾基	

要点



●文中的"连锁"表示触发该 PA 后所连锁发生的 PA，这是关联 PA 触发的最重要条件，玩家一定要注意；

●部分 PA 上标明的"菲兹"和"克罗"，表示该 PA 和这两名角色的结局有关；而"休息"则表示需要在艾基的房间休息（选择"少し休む"）才能触发；

●位于同一航行率中同一横排的 PA，并列同时存在于一个时间内，玩家可以自由选择其中之一进行触发；位于同一航行率中同一竖排的 PA，只会根据玩家所达成的条件触发其中之一的 PA；虽然在同一航行率同一竖排，但并未连接在一起的 PA，则表示前面的 PA 触发并不影响航行率，玩家可以依次触发；

● PA36、PA37、PA55 的触发时机在终盘バロックダーク发生遇见沙尘事件时结束，所以务必要在此之前完成；类似的还有，PA18 结束之后，一定要先确保惑星エイオス的 PA01 和 PA10 完成，这时是触发这两个 PA 的最后机会；

●除了部分与连锁有关的 PA 以外，还有不少 PA 也需要特定条件才能触发，这里将它们一并列以供参考；连锁 PA 的触发由于上表中已经包括，在这里就不重复列出（例如"PA60 ②"表示在 PA60 时选择第二个对话选项触发）：

PA	条件
PA37	触发 PA36 后，存盘读档再次进入アラオアの番
PA43	菲兹和莉姆尔同室
PA55	完成トロップ委托"通气孔を塞ぐ异物"
PA57	PA12 中选择"レイミの诞生日だろ？"并和蕾米同室
PA59	PA54 中选择"受けてたつよ"并获得战斗胜利
PA77	触发 PA14，并且艾基与莉姆尔的相互感情值相加达到 90 以上
PA78	艾基与巴卡斯的相互感情值相加达到 65 以上
PA79	艾基与缪莉娅的相互感情值相加达到 40 以上
PA80	触发 PA67，并且艾基与艾尔马托的相互感情值相加达到 30 以上
PA81	PA28 中选择"仆のお嫁さんにしてあげる"，并且艾基与蕾米的相互感情值相加达到 100 以上
PA82	持有道具"吊いの花束"
PA83	持有道具"吊いの花束"
PA84	持有道具"吊いの花束"
PA85	艾基与梅里库尔的相互感情值相加达到 80 以上
PA86	持有道具"吊いの花束"
PA87	触发 PA51，并且艾基与莎拉的相互感情值相加达到 50 以上
PA88	持有道具"吊いの花束"
PA89	持有道具"吊いの花束"
PA90	持有道具"吊いの花束"
PA91	持有道具"吊いの花束"



●"吊いの花束"入手方法：在 En Ⅱ・セントラルシティ广场中央的"运命を信じる女性　カテリーナ"那里可以得到一把"吊いの花束"，同时获得与之对应的合成配方。合成材料和素材地点如下表：

"吊いの花束"合成材料	个数	入手方法
デンドロビウム	1	惑星ローク：トロップ地区采掘
ブルーローズ	2	En Ⅱ：圣域采掘（利用传送点）
ベルベットリボン	1	En Ⅱ：セントラルシティ购物中心商店

PA 发生详情一览

序号	人物	发生地点
01	蕾米	惑星エイオス：ウルズの滝・洞窟
感情值变化	①その花：蕾米→艾基 -4；②レイミ：蕾米→艾基 +3；③両方とも：蕾米→艾基 -2	
02	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +3	
03	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +2、艾基→菲兹 +2、蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +3	
04	蕾米	卡尔娜丝号蕾米房间
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
05	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①地球人にもいろいろいるからね：菲兹→艾基 +2；②……ごめん：菲兹→艾基 +4	
06	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①特にこれといった理由はないよ：蕾米→艾基 -2、菲兹→艾基 +3；②昔のトラウマ……かな：蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +2	
07	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	菲兹→艾基 +2	
08	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +3	
09	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	①じゃあ、フェイズの事を教えてよ：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +2；②謝られても困るよ：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +2	
10	古拉夫顿、蕾米	惑星エイオス：开拓基地
感情值变化	①ご存じでしたか：艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3；②ち、違いますよ！：蕾米→艾基 -2	
11	蕾米	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
12	蕾米	卡尔娜丝号会议室
感情值变化	①ダイエット成功记念日！蕾米→艾基 -2；②レイミの诞生日だろ？蕾米→艾基 +3；③……なんだっけ？蕾米→艾基 -4	
13	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→菲兹 +2、莉姆尔→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +4	
14	菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 -2、莉姆尔→艾基 +2	
15	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
16	蕾米、菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +2	
17	莉姆尔、巴卡斯	カルディアノン母舰：生体研究所 1F 或制御塔 B1F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3、艾基→巴卡斯 +2、莉姆尔→艾基 +3、巴卡斯→艾基 +2	

序号	人物	发生地点
18	巴卡斯	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
19	蕾米	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
20	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号莉姆尔房间
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 +2、菲兹→莉姆尔 +4、莉姆尔→艾基 +2	
21	巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
22	菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	胜利时：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +4；失败时：艾基→菲兹 +4、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +6	
23	蕾米	卡尔娜丝号女性冲澡间
感情值变化	蕾米→艾基 −4	
24	巴拉斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +4、巴卡斯→艾基 +2	
25	蕾米、菲兹、莉姆尔、爱尔琪	卡尔娜丝号会议室
感情值变化	艾基→蕾米 +3、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→艾基 +2	
26	莉姆尔、蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3、菲兹→莉姆尔 +5、莉姆尔→艾基 +4	
27	巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
28	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	①レイミを星に連れて行く：艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +1；②仆のお嫁さんにしてあげる：艾基→蕾米 +1、蕾米→艾基 +3	
29	菲兹、莉姆尔	地球：ルーインタウン・クラウスの家
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2	
30	菲兹、巴卡斯	地球：ルーインタウン・GAS スタンドショップ
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2	
31	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +3	
32	莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3	
33	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3	
34	梅里库尔	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
35	巴卡斯、缪莉娅	卡尔娜丝号缪莉娅房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3、艾基→缪莉娅 +2、巴卡斯→艾基 +2	
36	露缇娅、莉姆尔	惑星レムリック：アラネアの砦 3F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2	
37	露缇娅、莉姆尔	惑星レムリック：アラネアの砦 3F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2	
38	莉姆尔、梅里库尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、艾基→梅里库尔 −2、莉姆尔→艾基 +2、梅里库尔→艾基 +2	
39	蕾米、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +2、艾基→缪莉娅 +2、蕾米→艾基 +2	
40	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
41	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +7	
42	梅里库尔	卡尔娜丝号梅里库尔房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
43	菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号莉姆尔和菲兹的房间
感情值变化	艾基→莉姆尔 −2、莉姆尔→艾基 +2	
44	蕾米、巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +2	
45	蕾米、梅里库尔	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、蕾米→艾基 −3、梅里库尔→艾基 +2	
46	梅里库尔、蕾米	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
47	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +4	
48	莉姆尔、梅里库尔、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①二人とも可愛いよ：莉姆尔→艾基 +3、梅里库尔→艾基 +2；②二人とも綺麗だね：莉姆尔→艾基 +2、梅里库尔→艾基 +3；③やっぱり、ミュリアには敵てないね：莉姆尔→艾基 −2、梅里库尔→艾基 −2、缪莉娅→艾基 +3	
49	巴卡斯	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→巴卡斯 −2、巴卡斯→艾基 +2	
50	菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 −2、莉姆尔→艾基 +2	
51	莎拉	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 +2	
52	梅里库尔	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
53	梅里库尔	卡尔娜丝号梅里库尔房间
感情值变化	①雪の积のる町：艾基→梅里库尔 −2、梅里库尔→艾基 −2；②斗技场のある町：艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2；③海に近くの町：艾基→梅里库尔 −2、梅里库尔→艾基 −2	
54	艾尔马托	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	①受けてたつよ：(胜利时) 艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +3；(失败时) 艾基→艾尔马托 +3、艾尔马托→艾基 −2；②今は他にやるべき事があるだろ？……：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 −2	

序号	人物	发生地点
55	伊蕾奈、梅里库尔	惑星ローク：イレーネの家
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2	
56	莎拉	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 +2	
57	蕾米、莉姆尔、巴卡斯	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3	
58	蕾米、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、蕾米→艾基 +2、莉姆尔→艾基 +2	
59	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2	
60	莎拉	卡尔娜丝号莎拉房间
感情值变化	①ないない：莎拉→艾基 +2；②……ありえるかも：艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 −2	
61	梅里库尔、艾尔马托	卡尔娜丝号粮食仓库
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、艾基→艾尔马托 +3、梅里库尔→艾基 +2、艾尔马托→艾基 −2	
62	蕾米、梅里库尔、莎拉	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 −2、艾基→莎拉 +2、梅里库尔→艾基 +2、莎拉→艾基 +2	
63	蕾米、艾尔马托	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①……亲友だよ：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2；②いつかは超えない壁……かな：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +3；③そういうエイルマットはどうなんだ？艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 −2	
64	缪莉娅	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3	
65	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
66	梅里库尔、莎拉	卡尔娜丝号粮食仓库
感情值变化	艾基→莎拉 +2	
67	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2	
68	莉姆尔、莎拉	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、艾基→莎拉 +3	
69	梅里库尔、莎拉、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	梅里库尔→艾基 −3、莎拉→艾基 +2、缪莉娅→艾基 +2	
70	蕾米、莎拉	卡尔娜丝号男性冲澡间
感情值变化	艾基→莎拉 −2、蕾米→艾基 −3、莎拉→艾基 +3	
71	梅里库尔、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
72	缪莉娅、蕾米、梅里库尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3	
73	蕾米	卡尔娜丝号蕾米房间
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3	
74	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +2	
75	巴卡斯	En、II セントラルシティ・中心建筑外墙东侧
感情值变化	①奥さんにあってきなよ：艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 −2；②ホームシックになったのか？艾基→巴卡斯 +2；③いいデザインの建物だね：艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
76	缪莉娅	En II：セントラルシティ・中心建筑外墙西侧
感情值变化	①二人きりの时に、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +2 ②ルシオさんみたいに、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3 ③プレゼントにそっと手紙をしのばせて、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +4	
77	莉姆尔	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、莉姆尔→艾基 +3	
78	巴卡斯	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
79	缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +2	
80	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +3、艾尔马托→艾基 +3	
81	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +4、蕾米→艾基 +4	
82	蕾米	惑星エイオス：开拓基地废墟
感情值变化	艾基→蕾米 +3	
83	艾尔马托	惑星エイオス：南部
感情值变化	艾基→艾尔马托 +3	
84	莉姆尔	惑星レムリック：トリオム村
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3	
85	梅里库尔、伊蕾奈	惑星ローク：トロップ・栈桥
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
86	梅里库尔、伊蕾奈	惑星ローク：イレーネの家（隐藏）
感情值变化	艾基→梅里库尔 +3	
87	莎拉	惑星ローク：アストラル大陆东北部
感情值变化	艾基→莎拉 +3、莎拉→艾基 +2	
88	莎拉	惑星ローク：アストラル城
感情值变化	艾基→莎拉 +2	
89	巴卡斯	En II：舰桥・船坞
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3	
90	缪莉娅	En II：セントラルシティ・墓地
感情值变化	艾基→缪莉娅 +3	
91	蕾米	バロックダーク：终焉の地
感情值变化	蕾米→艾基 +3	

全角色结局

通关影像
共通结局
艾基结局
莉姆尔结局
巴卡斯结局
梅里库尔结局
莎拉结局
缪莉娅结局
艾尔马托结局
蕾米结局
Staff 表
克罗结局
菲兹结局



多结局的设定是《星海 4》中的一个特色要素，也可以说是和众多的 PA 事件相关联的一个重要部分。触发不同的 PA、与各个同伴的感情值，这是影响结局出现的两个因素。想要有始有终地完成整个游戏流程的玩家，当然不会放过在通关时触发所有角色结局的机会，这里我们便向大家做出详细介绍。尤其克罗和菲兹这两个特殊结局的发生条件，一定要在游戏中格外注意。



全结局发生条件

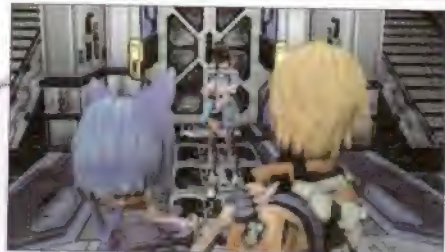
结局名称	发生条件
通关影像	必然发生
共通结局	必然发生
艾基结局	必然发生
莉姆尔结局	艾基与莉姆尔相互间感情值相加合计 110 以上
巴卡斯结局	艾基与巴卡斯相互间感情值相加合计 80 以上
梅里库尔结局	艾基与梅里库尔相互间感情值相加合计 100 以上
莎拉结局	艾基与莎拉相互间感情值相加合计 60 以上
缪莉娅结局	艾基与缪莉娅相互间感情值相加合计 50 以上
艾尔马托结局	艾基与艾尔马托相互间感情值相加合计 40 以上
蕾米结局	艾基与蕾米相互间感情值相加合计 140 以上
Staff 表	必然发生
克罗结局	触发以下 PA 与结局：PA15、PA35、PA63（对话选择不影响）、PA91、梅里库尔结局、莎拉结局、蕾米结局
菲兹结局	触发以下 PA：PA13、PA14、PA16、PA25、PA26、PA41、PA43、PA58、PA68、PA77

调整感情值的窍门

除了克罗和菲兹结局，其余角色的结局触发都与感情值有关。虽然 PA 事件是增加感情值的主要途径，但其也有着很大的不确定性，所以为了保险起见，这里向大家介绍调整感情值的窍门——"惚れ药シチリンX"。

将"惚れ药シチリンX"对艾基使用，即可直接增加其余角色对艾基的好感度（每使用 1 个可以增长 2 点的感情值）。通过合成 IC 制作"惚れ药シチリンX"所需要的材料及其获得方法如下：

材料名称	个数	主要获得方法
おいしいキノコ	4	惑星レムリック・ヴァンエルム地区采集，惑星レムリック・食人树、ジャイアントファンゴ
药用ニンジン	2	惑星レムリック・ヴァンエルム地区，惑星エイオス・南部采集
やばいねばねば	2	惑星レムリック・ウドレー村商店，惑星ローク・タトローイ商店购买
空きビン	1	惑星レムリック・ウドレー村商店，舰上设施"自动贩卖くん 2 号"购买



判断感情值的基准

由于人物之间的感情值并没有一个量化数值可以在游戏中查看，所以如何在通关前判断结局所需的感情值就成了一件为难的事情，

下面介绍一个以 PA 时间 21（具体参见 PA 攻略部分介绍）来判断各角色感情值的方法。通过这个方法，我们就可以知道自己离目标感情值的差距是多少，此时再使用"惚れ药シチリンX"也会变得更有针对性。

PA 时间 21 各 PA 触发基准感情值

对象角色	蕾米	莉姆尔	巴卡斯	梅里库尔	莎拉	缪莉娅	艾尔马托
作为感情值基准的 PA	PA81	PA77	PA78	PA85	PA87	PA79	PA80
以上 PA 触发所需感情值合计	100	90	65	82	52	41	30
触发 PA 时间 21 内所有 PA 后增加的感情值	14	8	7	7	7	7	9
以上状态距角色结局所缺少的感情值	26	12	8	13	3	3	1

支线要素

收集率

战斗收集是追求完美的玩家不可错过支线要素，也是最谋杀时间的一个部分。各个角色单独的战斗收集完成 50% 之后，我们就能解开其等级上限的限制。而怪物收集算是相对简单的，我们只要打够一定数量就行，每完成一种怪物的收集，我们就能提取它们的信息制作附带特殊效果的宝石。由于收集率是所有存档共通的，所以如果想完成 BOSS 的收集率，那就反复读取 BOSS 战前的存档多打几次就可以了。



任务委托

除了推进主线剧情的发展，在每个城市中还有大量的任务委托在等着我们，这是支线要素中最重要的组成部分。委托的内容大都是收集与探索，所以要完成它们并不难。完整的任务委托攻略我们后文全任务委托一览中一起带给大家介绍。不过要注意的是"惑星エイオス・开拓基地"以及"惑星レムリック・トリオム村"这两处的委托是有时间限定的，所以请在离开之前就全部完成（后文流程部分有具体介绍）。

商店订单

来到游戏中的每个商店里，除了进行商品的买卖之外，我们还会看到有"アイテム受注"的选项。按照订单里要求的商品种类和数量向店主上交纳品，店主就会支付给我们相应的报酬，这也是需要完成的支线要素之一。

全委托任务一览

惑星エイオス（行星崩坏之前）

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
病人の捜索	开拓基地	エルダー医師 アイリ	找到卡尔娜丝号停机坪前的"002号机队员ディック"	－	无
昆虫の足集め	开拓基地	分析室チーフ リリア	收集昆虫の足×10，敌人掉落	ブルーベリィ	无
昆虫のたまご集め	开拓基地	分析室チーフ リリア	收集昆虫のたまご×10，敌人掉落	アクアベリィ、レシピメモ20	完成委托"昆虫の足集め"

惑星レムリック

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
迷子の少女	ウドレー村	落ち着きが无いお母さん	与"向こう见ずな少女"对话	商店"よろず屋ヤヲヨロズ"开放	无
迷子のペット	ウドレー村	向こう见ずな少女	寻找"ヴァンエルム地区"南部"静寂の森"中的猫	方向音痴なネコ	完成委托"迷子の少女"
花の蜜を求めて	ウドレー村	食料貯蔵庫番	收集16个"花の蜜"	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
おいしいキノコを求めて	ウドレー村	食料貯蔵庫番	收集16个"おいしいキノコ"	无	完成委托"花の蜜"
意固地な母	ウドレー村	素直になれない女性	与"トリオム村"的"寒がりなおばあさん"对话	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
寒さを凌ぐ油	ウドレー村	寒がりなおばあさん	收集1个"オオカミの油"	无	完成委托"意固地な母"
キバ笛作り	ウドレー村	孤独な少女	制作1个"キバ笛"	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
大切なお守り	ウドレー村	甘えん坊の少年	和道具屋内的小猫对话	リンクコンボ	完成委托"迷子のペット"、梅里库尔加入
暖かい暖炉のために	ウドレー村	世话好きなお姉さん	收集10个"木の棒"	アタックシード	无
もうひとつのキバ笛	ウドレー村	孤独な少女	制作1个"キバ笛"	无	完成委托"キバ笛作り"
ルティアの秘石	アラネア轄	巫女代理ルティア	收集"サラマンドラストーン、ノームストーン、シルフストーン、ネレイドストーン、トールストーン、エンジェルストーン、シェイドストーン"	ルティアの秘石	多次切换星球与露缇娅（ルティア）对话

惑星ローク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
行方不明の兄	タトローイ	双子の书店（弟）のフィオ	完成"トロップの港"的委托"砂漠の魔物"、"サンドバード再び"	商店"双子の书店（兄）"开放	无
船乗りの宝物	タトローイ（码头）	义理堅い船乗り	在"アストラル大陆"北东部海岸得到"古びたペンダント"	ジャックスハープーン	无
不出来な人形	タトローイ	阴のある人形职人	在"トロップ"的宿屋交予1个"木雕りの人形"	无	击败黑鹫后
ぶどうジュースの买い出し	タトローイ	フルーツじいさん	在"トロップ"与"失业中の船员"对话并购入"特制ぶどうジュース"	无	击败黑鹫后
アネッサはどこへ?	タトローイ	阴のある人形职人	与"アストラル城下町"骑士团本部前的"アネッサ"对话	无	完成委托"不出来な人形"
初めてのおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集10个"フレッシュセージ"	アルティメットボム×2	击败黑鹫后
2回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集9个"蜂の毒针"	HP吸引ユニット×4	完成委托"初めてのおつかい"
3回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集13个"ウール"	タイムストッパー×1	完成委托"2回目のおつかい"
4回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集20个"强力火药"	静寂のタリスマン	完成"惑星エイオス"南部虫穴的剧情，完成委托"3回目のおつかい"
5回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集12个"怪鸟の羽"	レシピメモ01	完成委托"4回目のおつかい"
受付のお姉さんはどこへ?	タトローイ	真面目な系员	和"アストラル城下町"道具屋2层的"ルーシー"对话，完成委托"喉に效く药"	斗技场开放	完成神殿剧情后
元气の无いバーニィ	タトローイ	语尾の长いお姉さん	在巴尼兔赛车向其喂食"スタミナパイ"	IC可制作スタミナパイ	完成神殿剧情后
パフィ参上	タトローイ	お茶目な女性	在斗技场输给パフィ雇佣的小队	无	惑星エイオス（第2次）剧情后
怒りのパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托"パフィ参上"后
复雠のパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托"怒りのパフィ"后
化妆ブーム到来	アストラル城下町	厚化妆の妇人	收集10个"ペリュトンのフン"	无	击败黑鹫后
缔め出された店主	アストラル城下町	うっかり者の店主	在"タトローイ"的酒馆和老板对话得到武器屋的钥匙	"武器屋トレジャが"开放	击败黑鹫后
迷子のニンジン	アストラル城2F	警戒しすぎる骑士	盗取"タトローイ"酒馆中"洁い骑士"的道具"ニンジン人形"	无	击败黑鹫后
坏れたオルゴール	アストラル城下町	泪目の女の子	将"オルゴール"修复	レシピメモ06	击败黑鹫后
归れない男	アストラル城下町	フラフラしている男	收集1个"レモンジュース"	无	完成神殿剧情后
喉に效く药	アストラル城下町	ルーシー	收集道具"赤い药草"	无	接受委托"受付のお姉さんはどこへ?"
モンスター讨伐	アストラル城下町	骑士ライアス	消灭30个"ディザートオーガ"	アストラル骑士团章	第二次抵达"惑星エイオス"后
突入! アストラル洞窟	アストラル城下町	骑士ライアス	击败"ケイブガーダー"。	レシピメモ21	完成委托"モンスター讨伐"
形见の腕轮	アストラル洞窟	瀕死の骑士ルイス	将"形见の腕轮"交给骑士的妻子	无	进入"アストラル洞窟"
おなかが空いた	惑星ローク・アストラル大陆东北部	待ちぼうけの女の子	在"タトローイ"或者"アストラル城下町"购买"あまーい果实"	レシピメモ19	黑鹫击破后
人形の再发注	トロップ	病的に短气な女性	将"艺术的な木雕り人形"交给"病的に短气な女性"	マジカルクレイ×2	接受委托"不出来な人形"受托
勇气の证	トロップ	强がりな女の子	获得パージ神殿1F台阶上的"神殿の石"	チンケスレイヤー	无
お手入れ忘れず	トロップ	お嬢様气取りの女の子	用IC制作"鸟羽のクシ"	レシピメモ22	无
ゲテモノダイエット	トロップ	太りすぎたおばさん	制作3个"ゲテモノ料理"	无	无
代わりの服(旅人ラドルイベント1)	トロップ	元・信者	制作1件"ジャーニークローク"	元・信者が旅人ラドルに变化	击败神殿BOSS后
地图の无い旅(旅人ラドルイベント2)	トロップ	旅人ラドル	给予其1张"アストラル大陆地图"（可购买）	无	完成委托"代わりの服"
またもラドル	トロップ	旅人ラドル	给予其1张"アストラル大陆地图"（可购买）	"タトローイ"的商店"旅人ラドルのショップ"开放	完成委托"地图の无い旅"
砂漠の魔物	トロップ	引退した探险家	击败"アストラル砂漠"中央的"サンドバード"	流砂现象暂时停止	完成神殿的剧情后
サンドバード再び!	アストラル砂漠の中央	引退した探险家	击败"アストラル砂漠"中央的"サンドバード"	流砂现象暂时停止，技能"オカリナ"（タトローイ宿屋）	完成委托"砂漠の魔物"
犯人は谁だ?	トロップ	剧的にヒステリックな女性	盗取"タトローイ"中"书店の人见知りな男"的道具"ゴージャスな宝石"	无	完成神殿的剧情后，完成委托"人形の再发注"与"サンドバード再び!"
リバウンドの女王	トロップ	ダイエット中のおばさん	制作1个"ボロネーゼ"	无	完成委托"ゲテモノダイエット"
通气孔を塞ぐ异物	トロップ（イレーネ的隐藏住所）	イレーネ	消灭イレーネ的隐藏住所高台上的怪物	レシピメモ13	完成"惑星エイオス"南部虫穴的剧情

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

EnII

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
开かない箱	セントラルシティ	祈る女性ジェシカ	使用风之指轮打开其身边的宝箱	エコーマシン	无
レトロな逸品	セントラルシティ	让らない男	制作道具"オリエンタルなツボ"	エンジェルストーン	无
小さなギター作り	セントラルシティ	我が道を行く女性(购物中心)	制作道具"小さなギター"	无	无
レシピはどこへ	セントラルシティ	マジカルシェフ(购物中心)	盗取"动植物研究所"中"少年の心を忘れない研究员"的道具"秘密のメモ"	レシピメモ 08	无
红ホタルのメス	セントラルシティ	少年の心を忘れない研究员(动植物研究所)	将"惑星ローク"神殿洞窟中捉到的红萤火虫(红ホタル)交给他	ショートケーキ	无
风のリング	圣域への旧道	古きを语る男バラゴ	在"セントラルシティ"西北处的墓地获得风之指轮	无	完成与 Ex 对话的剧情后
知の试练	圣域	无	带着"贤者の书"前往暗文书标识的地方	フェアリースター	击败圣域 BOSS 后
勇气の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	勇气のリバースドール	击败圣域 BOSS 后
力の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	レーザーウェポン	击败圣域 BOSS 后
爱の试练	圣域	无	带着"タマゴ"和"动植物研究所"所长对话	爱の圣杯	击败圣域 BOSS 后

バロックダーク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
最后の手纸	バロックダーク・脉动の湿原	使命感に燃える战士オーウェン	向En II 的"ジオット"汇报后返回バロックダーク调查委托人的遗骸	无	无

角色能力与技能



艾基 エッジ

角色心得

主角艾基的战斗招式与技能比较中规中矩，对于初心者来说很容易上手。sight out 发动时间短、准备动作明显是他的最大优势，不管是平时的杂兵战还是 BOSS 战，发动 sight out 后进行连携的思路会比较清晰。虽然在攻击输出方面与其他角色相比并无太大亮点，但到了后期，艾基的异常状态回复技能也很有用。

名称	效果	习得方法
锻冶	IC 制作金属武器或防具必要技能	初期
ダッシュ	奔跑中按 × 键冲刺	初期
人间知识	击倒人类敌人获得道具概率上升	"惑星エイオス・开拓基地"商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
ピックポケット	在他人对话时按 × 键盗取金钱或者道具	"惑星レムリック・ウドレー村"商店

名称	效果	习得方法
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv17
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	Lv30
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	"惑星レムリック・アラネアの巣"剧情
マジックウエポン	我方单人攻击附加吸魔效果	Lv46
シャイニィランサー	光属性魔法攻击	Lv57
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv70
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务"知の试练"

必杀技

名称	习得方法
ブレード・ライジング	初期
ハング・スラッシュ	Lv10
グラン・ザッパー	Lv23
クロス・エアレイド	Lv39
サイクロンブレード	Lv54
ヘヴンス・ソード	Lv63
レイジング・ストライク	Lv80
フラッシュ・ストリーム	隐藏迷宫"七星の洞窟"

连续技推荐

①SHOR2 攻击 1・2・3→近身攻击→对空攻击 1→倒地攻击→SHOR2 攻击 1・2・3……

②ハング・スラッシュ→ブレード・ライジング→グラン・ザッパー

③サイクロン・ブレード→レイジング・ストライク→レイジング・ストライク……

④シャイニィランサー→グラン・ザッパー→グラン・ザッパ→グラン・ザッパ







蕾米 レイミ

角色心得

蕾米在游戏前期实力一般，但后期却是攻击输出极为可怕的"王道"角色，原因便在于她学会了"精神集中"或者"クリティカル"后能将会心一击概率大幅提高，在高 HIT 数技能的配合下即使是 BOSS 也无法承受如此连续的攻击伤害，如果再装备了 Rush 槽提升变快的饰品更是无敌。而且由于她是远程攻击，所以战斗时的安全系数比较高。PS3 版中，尽管蕾米的能力被大幅修正，但在队伍中仍然很霸道。

名称	效果	习得方法
料理	IC 制作食物类道具必要技能	初期
采集	植物类采掘点按 × 键进行采取	初期
植物知识	击倒植物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店

必杀技

名称	习得方法
茨音	初期
鸣神	Lv14
红时雨	Lv25
乱樱	Lv35
满月	Lv46
弦月	Lv59
天翔	Lv72
荒燕	"パージ神殿"宝箱（需要暗之指轮）



连续技推荐

①LONG 攻击 1・2・3→茨音→茨音→茨音→红时雨

②乱樱→弦月→弦月→红时雨

③荒燕→荒燕→荒燕→荒燕……





菲兹 フェイズ

角色心得

游戏流程的后期菲兹会离开玩家的队伍，所以实际能使用他的机会并不多。就个人能力而言，菲兹没有必杀技，所以玩家只能用战斗技能来弥补其这方面的不足。Lv50 以后，菲兹会习得一些强力魔法，这让他的实用度也提高了一些。如果想完成菲兹的战斗收集，建议大家可以二周目以后再花时间来锻炼他。

名称	效果	习得方法
炼金	IC 制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费“マジカルクレイ”来复制道具	“七星の洞窟”

名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
アンチドート	我方单人毒状态回复	Lv6
アイスニードル	水属性魔法攻击	Lv12
ロックレイン	地属性大魔法攻击	Lv21
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	Lv26
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	Lv34
ダークネスブレード	暗属性大魔法攻击	Lv48
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv55
ダークイーター	暗属性超大魔法攻击	Lv61
リーブスライサー	无属性大魔法攻击	Lv66
エクスティンクション	无属性超大魔法攻击	Lv73

连续技推荐
①アイスニードル→アースグレイブ→ロックレイン→ロックレイン

必杀技（召唤类）	
名称	习得方法
スピン・トマホーク	初期
バーニング・スター	Lv18
ハウンド・バレット	Lv32
スパイラル・ファング	Lv41
グランド・フレイム	“惑星レムリック・アラネアの砦”外墙宝箱（需要缩之指轮）

连续技推荐
① SHOR2 攻击→スピン・トマホーク→ファイアボルト→ファイアボルト→スピン・トマホーク
②ライトニングブラスト→ライトニングブラスト→ウィンドブレード→ウィンドブレード
③ライトニングブラスト→グランド・フレイム→ライトニングブラスト→ハウンド・バレット



莉姆尔 リムル

角色心得

直到中后期缪莉娅加入前，莉姆尔都是我们队伍中的主力魔法师。初期她的召唤攻击比较实用，后期由于支援能力不足可能会退居二线。不过莉姆尔独有的特殊技能很多，包括回复戒指使用次数的“リチャージ”等等都是会经常用到的。BOSS 战或者被敌人围剿时，莉姆尔的 HP 和防御力都比较低，是要重点保护的对象。

名称	效果	习得方法
绘画	IC 制作卡片、绘卷类道具必要技能	初期
死灵知识	击倒死灵类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トレジャーサーチ	探明地图中宝箱及采掘点信息（隐藏宝箱除外）	“惑星レムリック・アラネアの砦”
リチャージ	消费“バニッシュストーン”回复各种指轮的使用次数	“惑星エイオス・ミーガの虫穴”

名称	效果	习得方法
ファイアボルト	火属性魔法攻击	初期
ヒーリング	我方单人 HP31% － 40% 回复	Lv6
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	Lv13
フェアリーヒール	我方全体 HP26% － 35% 回复	Lv21
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv25
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	Lv28
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	Lv36
エクスプロージョン	火属性魔法攻击	Lv47
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	Lv51
トルネード	风属性大魔法攻击	Lv56
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv65
バーストフレイム	火属性大魔法攻击	Lv71
フェアリースター	我方全体 HP81% ～ 90% 回复	完成圣域委托任务“知の试练”



巴卡斯 バッカス

角色心得

巴卡斯刚刚加入队伍时除了 HP 高一点之外，其他能力的优势并不是特别明显。BOSS 战中他可以承担肉盾型角色吸引火力的作用。游戏中期，等级达到 Lv50 后巴卡斯会习得“ブラックホール・トレイン”，范围攻击效果非常好，利用该技能还可以隐藏迷宫中刷得大量经验值和金钱。如果加了攻击力提升的技能，巴卡斯后期的技能会强悍到离谱。

名称	效果	习得方法
机械	IC 制作机械装备、炸弹的必要技能	初期
メカ知识	击倒机械类敌人获得道具概率上升	初期
采矿	矿物类采掘点按 × 键进行采取	初期
ステルス	一定时间内隐身使敌人看不见我方	初期
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トラップ回避	遭遇陷阱时所承受伤害减轻	“パージ神殿”宝箱

必杀技	
名称	习得方法
フォースブレイカー	初期
サンダーアーム	初期
イレイディエイション	Lv30
ターミネーション	Lv38
ブラックホール・トレイン	Lv50
セイント・バスター	Lv61
ジャスティス・セイヴァー	Lv73
ゴッド・スレイヤー	“圣域への旧道”宝箱

连续技推荐
①跳跃攻击→跳跃攻击→跳跃攻击→跳跃攻击……
②サンダー・アーム→サンダー・アーム→サンダー・アーム→サンダー・アーム→近身攻击→ SHOR2 攻击
③ブラックホール・トレイン→セイント・バスター→ブラックホール・トレイン→セイント・バスター……



梅里库尔 メリクル

角色心得

梅里库尔是强调物理攻击的角色，初期技能“スキャター・コメット”在 sight out 发动成功后基本能秒杀所有的杂兵。梅里库尔的 HP 不高，如果不是由玩家手动控制，在 BOSS 战中会比较容易扑街。到了游戏终盘阶段，按照“スクリュー・スパイク→エクス・クロー→スクリュー・スパイク”的顺序发动梅里库尔的技能，所有的战斗都将变得极为简单。

名称	效果	习得方法
细工	IC 制作轻装备、杖以及饰品的必要技能	初期
鸟知识	击倒鸟类敌人获得道具概率上升	各处商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オカリナ	吹奏“オカリナ”自动呼出敌人进行战斗	完成“トロップ”地区附近委托任务“サンドバード再び！”

必杀技

名称	习得方法
フレット・リッパー	初期
スキャター・コメット	初期
エア・サーカス	Lv26
フラッシュ・ミャリオット	Lv38
ローリング・アタック	Lv49
スクリュー・スパイク	Lv61
エクス・クロー	Lv71
マックス・エクステンション	"七星の洞窟・深层"宝箱

连续技推荐
① SHOR2 攻击 1・2→フレット・リッパー→フレット・リッパー→フレット・リッパー→スキャター・コメット
②エア・サーカス→ローリング・アタック→ローリング・アタック→エア・サーカス
③フラッシュ・ミャリオット→エクス・クロー→エクス・クロー→エクス・クロー



缪莉娅 ミュリア

角色心得

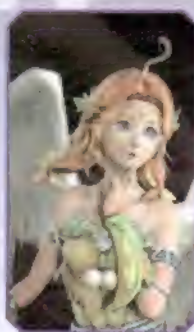
缪莉娅是魔法攻击输出最强的角色。各种属性的强力魔法她一个不少，对付一些有弱点属性的BOSS非常占优势。缪莉娅最大的缺点是无法学会回复异常状态的魔法，这在后期的BOSS战以及隐藏迷宫中是比较吃亏的，因此建议和其他角色搭配起来。此外，很多看似棘手的战斗多多使用缪莉娅的技能"ヴォイド"，它可以为玩家抵消很多不利效果。

名称	效果	习得方法
调合	IC 制作药品道具的必要技能	初期
魔物知识	击倒魔物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
セールストーク	出售物品时价格上升（最大提升 30%）	"圣域への旧道"宝箱

名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	Lv47
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务"知の试练"
レイズデッド	味方单人复活（HP22% ~ 40% 回复）	Lv61
アイスニードル	水属性魔法攻击	初期
ディープフリーズ	水属性大魔法攻击	初期
フリージングインパクト	水属性超大魔法攻击	Lv67
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	初期
プラズマサイクロン	雷属性超大魔法攻击	"惑星バロックダーク・终焉の地"宝箱
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	初期
ダークイーター	暗属性大魔法攻击	初期
エクスティンクション	无属性大魔法攻击	Lv73
ディバインウェーブ	无属性超大魔法攻击	"ワンダリングダンジョン"商店
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	初期
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	初期
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	Lv36

连续技推荐
①近身攻击→ライトニングブラスト→近身攻击→ライトニングブラスト→近身攻击
②アイスニードル→ディープフリーズ→ディープフリーズ→ディープフリーズ
③エクスティンクション→エクスティンクション→エクスティンクション





莎拉 サラ

角色心得

莎拉的加入比较晚，她对我们最大的帮助就是可以进行道具间的合成，这点对于提升装备是非常关键的。在后期的战斗中，及时的回复和攻击同等重要，所以莎拉能派上的用场还是很必要的。整体而言，拥有全部复活和回复技能莎拉是游戏中最好用的支援型角色，这点不需要怀疑。

名称	效果	习得方法
合成	IC 制作中道具相互合成的必要技能	初期
动物知识	击倒动物类敌人获得道具概率上升	"セントラルシティ"商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オラクル	倾听イレーネ的占卜	"トロップ"城内宝箱
カモンバーニィ	在地图上随时呼唤巴尼兔	"圣域への旧道"宝箱（需要风之[illegible]

名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	初期
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务"知の试练"
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	初期
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	初期
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
シャイニィランサー	光属性大魔法攻击	初期
プロテクション	我方单人 DEF 一定时间 30% 上升	初期
レイズデッド	我方单人复活（HP22% ~ 40% 回复）	Lv39
グロース	我方单人 ATK 一定时间 30% 上升	Lv40
ブラストハリケーン	风属性大魔法攻击	Lv43
エクスヒーリング	味方 1 人の HP71% ~ 80% 回复	Lv46
セイクリッドペイン	敌单体全防属性御一定时间下降 4	Lv48
フェアリーライト	味方全体 HP51% ~ 60% 回复	Lv51
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv54
エンジェルフェザー	味方单人一定时间全状态上升 15%	Lv59
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv64
リザレクション	我方单人复活（HP 全回复）	Lv69
トルネード	风属性超大魔法攻击	Lv74
サンシャイン	光属性超大魔法攻击	"七星の洞窟"

连续技推荐
① SHOR2 攻击 1・2→近身攻击→ウィンドブレード→ウィンドブレード→ウィンドブレード
② SHOR2 攻击 1・2→トルネード→ライトニングブラスト→トルネード→ライトニングブラスト
③ SHOR2 攻击 1・2→サンシャイン→シャイニィランサー→サンシャイン→シャイニィランサー



艾尔马托 エイルマット

角色心得

艾尔马托的基础能力是菲兹的一个翻版，菲兹的所有技能他都一个不少地全部继承。但不同的是，艾尔马托有必杀技，而且威力还不算小，学起来也快，合成一些强力的武器能够成为比较可靠的战斗力。这里也提醒大家一下，艾尔马托和菲兹都能够学会复制技能"レプリカ"，该技能在隐藏迷宫"七星の洞窟"中获得。

名称	效果	习得方法
炼金	IC 制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 L2 键、R2 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费"マジカルクレイ"来复制道具	"七星の洞窟"B7 层宝箱

名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
ロックレイン	地属性大魔法攻击	初期
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv65
ファイアボルト	火属性大魔法攻击	初期
エクスプロージョン	无属性超大魔法攻击	Lv58

必杀技	
名称	习得方法
旋风大魔刃	初期
炼狱掌	初期
罗刹刃	初期
血风大车轮	Lv48
空圆落	Lv70
吼龙破	"惑星エイオスミーダの虫穴"

连续技推荐
…攻击→ロックレイン→炼狱掌→炼狱掌→炼狱掌→ロックレイン→炼狱掌→炼狱掌→炼狱掌
…风大车轮→血风大车轮→血风大车轮→ロックレイン→血风大车轮→血风大车轮→血风大车轮
…攻击→吼龙破→ロックレイン→吼龙破



战斗技能

通过技能书习得战斗技能和其他…能不同，它是共通，玩家能让多名…色习得同一个战斗技能，具体则视我们的培养需要来定。另外，战斗技能还分为被动技和主动技两种：被动技需要在习得之后消耗 CP 进行装备，效果自动适用；而主动技虽然不需要事先装备，但我们必须在战斗时调出菜单选择"アクション"并释放该技能才能获得相应的效果，这一点是我们必须注意的。

被动战斗技能			
名称	效果	可习得角色	主要习得方法
…ブースト	攻击力提升 10 ~ 1000	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	"创世宫殿"区域 5 宝箱、"ワンダリングダンジョン"商店
…ブースト	最大 HP 提升 100 ~ 10000	全体角色	各处商店
…ブースト	魔法攻击力提升 10 ~ 1000	リムル、ミュリア、サラ	"ワンダリングダンジョン"商店
…ブースト	最大 MP 提升 10 ~ 1000	全体角色	"セントラルシティ"商店
逃走	逃跑速度提高	リムル、サラ	各处商店
早口	魔法咏唱速度缩短	リムル、ミュリア	各处商店
エナジーシールド	敌方物理攻击一定概率无效	レイミ、リムル、ミュリア、サラ	"タトローイ"商店
…ードレス	受到最大 HP1% ~ 10% 的伤害不会出现硬直	エッジ、フェイズ、バッカス、メリクル	"セントラルシティ"商店
ガッツアップ	HP 为 0 时一定概率生还	全体角色	各处商店
クリティカル	会心一击发生概率提高	エッジ、レイミ、メリクル、エイルマット	各处商店
スタン	通常攻击一定概率让敌人气绝	エッジ、フェイズ、メリクル、エイルマット	各处商店
スティール	贴身攻击时一定概率盗取道具	メリクル、ミュリア	"セントラルシティ"商店
ファーストエイド	一定概率回复所受伤害的 20% ~ 60%	全体角色	各处商店
プライド	与低等敌人战斗时状态上升	フェイズ、ミュリア、エイルマット	自动习得
…イジ	同伴死亡后愤怒概率提升	レイミ、リムル、ミュリア	"セントラルシティ"商店
…トロヒール	战斗中经过一定时间 HP 自动回复	全体角色	各处商店

主动战斗技能			
名称	效果	可习得角色	主要习得方法
精神集中	提升会心率	レイミ、メリクル、サラ	各处商店
挑发	容易被敌人锁定	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	各处商店
エネミーサーチ	查看被锁定的敌人情报	フェイズ、バッカス、エイルマット	各处商店
コンバート	30 秒内将 HP 变换为 MP	エッジ、ミュリア、エイルマット	各处商店
ハイド	不容易被敌人锁定	リムル、ミュリア、サラ	各处商店
バーサーク	30 秒内攻击力上升 40% ~ 100%	エッジ、レイミ、フェイズ、バッカス、メリクル、エイルマット	"セントラルシティ"商店
バーンスピリット	30 秒内魔法攻击力上升 10% ~ 100%	リムル、ミュリア、サラ	"セントラルシティ"商店
紧急修复	巴卡斯 HP30% ~ 55% 回复	バッカス	"En Ⅱ"中央控制室宝箱

剧情流程攻略

序

Story

月球基地内，USTA 副长官西马达正在对手下的职员发脾气，月球司令官斯蒂芬和副官哈恩则静静地看着窗外，因为在今天，包括艾基和蕾米所在的卡尔娜丝号飞船在内，SRF 宇宙开拓队的 5 艘飞船很快就将历史性地踏上探索茫茫宇宙的旅程了。

卡尔娜丝号

①开场剧情结束后进入模拟战斗，建议大家在这里熟悉一下战斗系统，尤其是 sight out 以及 Rush 爆气的使用方法；

②从训练室出来直接去卡尔娜丝号 1 层的驾驶舱和蕾米（レイミ）对话；

③飞船坠落后调查倒在地上的蕾米，剧情过后来到"惑星エイオス·上陆地点"。

惑星エイオス

Story

在向目的地行星艾奥斯前进的过程中，航道中突然出现未知的陨石，卡尔娜丝号紧急实行空间跳跃。万幸的是，艾基和所有的船员最终还是安全地迫降在了艾奥斯行星。艾基和蕾米在飞船周边进行探索时，发现海边躺着 SRF 另一艘宇宙探险船埃雷米亚号的队员，还没等搞清状况，从未见过的怪物就朝着他们袭击过来，多亏一位名叫菲兹的艾尔达人的及时救助，艾基和蕾米才得以脱险，他们从敌人身边得到了一块神秘的陨石碎片。返回登陆点后，卡尔娜丝号也已经在当地的艾尔达人帮助下被运回基地进行了重新的整修。



信息集结
特企集结
动作集结
攻略集结

着陆地点

①与飞船内的雷米对话会触发剧情，在飞船的"002号机队员"那里可以得到"スタイド・バングル"。
②再次与雷米对话会发生剧情，轻松解决后返回卡尔娜丝号的舰舱，雷米加入。
③开始探索艾基所行星（惑星エイオス）之前可以在飞船内准备一下，[illegible]对话可以得到合成配方单，在发现事件触发与[illegible]尔进（ヴィルチ）的剧情。
④离开飞船后先去东边的[illegible]区域事件里面的宝箱，在[illegible]，即可以得出雷米进行采掘（矿物采掘点需要在同伴加入）。
⑤往飞船的东北方向前进，直至抵达"ウルズの洞・洞窟"的入口（其出图）。

ウルズの洞・洞窟

①洞窟中的地形不复杂，一边收集宝箱一边往北前进即可。半路中被岩石堵住的洞穴是进不去的。
②出口附近分叉路右侧的洞穴由于存在高低差的缘故是无法通过的，我们直接从左侧的出口离开洞窟。

北部海岸

①出了洞窟就可以看到存盘点，我们需要先将该区域的宝箱全部搜刮完毕，在此之前先不要从间歇点上方的缺口跳到海滩上。
②准备完毕后来到海滩上，往东北方向走会看到倒在地上的搜索队队员，剧情结束后菲兹会入队，紧接着便是游戏中的第一场BOSS战。

BOSS	アルマロス		
EXP	40	Fol	805
HP	4027	MP	164
ATK	38	INT	16
DEF	26	HIT	32
特性	无		

第一场BOSS战难度不高但要掌握窍门才行。首先集中火力将包裹在它身体上的甲壳破坏，否则无法对BOSS构成有效伤害，建议多使用必杀技。甲壳被破坏后，BOSS会露出背部的弱点位置（白色核心），多使用sight out，BOSS很快就会被消灭。战斗中BOSS会不停地进入爆气状态，此时要注意雷米的位置，不可硬拼。

③BOSS战胜利后继续沿着海滩往前走，从东北方向的入口进入到洞窟的另一侧，原路返回卡尔娜丝号的所在地。

开拓基地

①开拓基地以及北部的空地上都有宝箱可以拿，基地内部则有商店、宝箱、存盘点。这里的委托任务和商店订单都是具有时间限定，所以需要先行完成。

委托任务（时间限定）			
名称	委托人	完成方法	报酬
旅人の捜索	エルア一画师 ティリ	找到卡尔娜丝号停机坪前的"002号机队员ディーラ"	-
昆虫の足集め	分析官チーフ リリア	收集昆虫の足×10，普通敌人掉落	ブルーベリィ
昆虫のたまご集め	分析官チーフ リリア	收集昆虫のたまご×10，普通敌人掉落	アクアベリィ、レシピメモ20

②和基地室内的"ガガーン总司令"对话得到"ソルコントローラー"与"ダクトン鉱石"对话触发剧情，艾基（エッジ）一行再次回到卡尔娜丝号。

卡尔娜丝号

①与舰桥内的菲兹对话得到"ネオスターマーチャル"，[illegible]，在此之前不要忘了回一趟[illegible]的PA事件。
②在抵达目的地之前大家不要忘记触发这里的PA事件。
③除了PA以外，每次有新同伴加入之后去会议室找露尔玑由会触发相关剧情，大家千万不要错过。当飞船的航行来到100%时[illegible]，卡尔娜丝号便着陆了。

惑星レムリック

Story

接替受伤的舰长，艾基正式成为了卡尔娜丝号的驾驶者，为了将探索宇宙的任务继续下去，艾基和雷米乘坐着飞船与菲兹一起前往与地球生态环境类似的雷姆利库进行调查。在降落点附近的村子里，艾基和雷米想帮助那里的人摆脱石化病的困扰，一个名为莉姆尔的小姑娘也与他们同行。可是事情并没有想象的那么简单，在大陆北部星之间的魔城内，他们看到了被部族人同化的卡尔迪诺人，在那里艾基也发现了之前遇到过的神秘陨石，这两者之间似乎有所联系。

タレイア平原

①抵达目的地后可以先在卡尔娜丝号内触发PA。下了飞船向东走，前往不远的托里欧姆村（トリオム村）。

トリオム村

①进入村子先调查一番，拿完宝箱去村子正上方吉姆多（ギムド）的家触发剧情，莉姆尔加入（リムル）。
②从村子出来往地图北面前进，路上遇到冰面的地形时不能冲刺，这样只会停在原地。在这北的城堡前有存盘点，调查城门发生剧情，艾基获得专属技能"ヒーリング"。

アラネアの砦

①在该迷宫中，我们主要是收集宝箱中的"光る石"来解开拦路石碑的封印。由于巨石还影响到第2层的地形变化，所以即使是不需要"光る石"或者未挡路的石碑，我们也要一一调查并让其上升到第2层。
②1楼大厅左侧房间的宝箱中有关键"トレジャーサーチ"，让莉姆尔学会该技能后我们就能在地图上看到宝箱以及挖掘点的信息了。
③尽可能多地调查1楼大厅的所有石碑，之后从左侧的楼梯来到第2层继续收集那里的"光る石"。回到1楼后调查剩余的石碑，从右侧的楼梯来到第2层的另一侧，依然是收集宝箱。最后在下方调查连续两块石碑，继续向前就可以上升到第3层，存盘后开始BOSS战。

BOSS	ドラゴンニュート		
EXP	19	Fol	178
HP	8563	MP	520
ATK	127	INT	60
DEF	118	HIT	91
特性	sight out 中断　刚体，Rush 增加量 +2		

这个BOSS需要注意的是它会发动突刺攻击，而且出招的准备时间很短。特别玩家和BOSS拉开一定距离后，它出此招的概率非常高。想要对它造成比较大的伤害，还是多用sight out，只不过发动时最好向左右闪避，否则会很容易被BOSS的突刺中断。我方HP不多时可以适时地进行手动回复。

④战胜BOSS后从上方出口来到城堡外侧，调查右侧的墙壁触发剧情，接着向"タレイア平原"西北方向的ウドレー村前进。

ウドレー村

①去村子左上方的露缇娅（ルティア）的家中，在房间中找到她对话，剧情结束之后获得"咒文石"。
②离开之前照旧是在村子中搜刮一番，现在有了显示宝箱信息的技能，找起来会更加方便。不急着赶路的话也可以在这里帮村民完成一些委托任务。

ヴァンエルム地区

①从ウドレー村出来向西沿着平原西侧的森林去往最初的托里欧姆村，路上敌人的数量和能力比之前有提升。
②想通过森林的结界，我们要去该区域西南部调查那里的粉红色的"妖精兰"（地图中以"！"标出），这样就能顺利地走过不AP的魔幻森林了。

トリオム村

[illegible]

星の船

[illegible]

在 BOSS 战之前完成。

BOSS	パラキエル		
EXP	833	Fol	2403
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	168	[illegible]	87
[illegible]	162	[illegible]	117
特性	刚体，水属性[illegible]，[illegible]，弱火属性		

这个 BOSS 大部分时间会在空中飞来飞去，所以普通攻击不太容易命中它，当它靠方对地面进行突刺时，会出现一段停留在地面的硬直时间，这是我们主动攻击的最佳时机。另外，如果莉姆尔用火属性魔法对 BOSS 的弱点属性进行攻击的话，也能对其造成不小的伤害。该 BOSS 的 HP 不算少，所以战斗可能要稍微多花费些时间。

トリオム村

[illegible]

卡尔德丝号

[illegible]

惑星カルディアノン

Story

[illegible]

カルディアノン図書

[illegible]

洞内通路

[illegible]

生体研究所

和所有同伴对话完毕后发生剧情，巴卡斯（バッカス）加入。这里 B1 层的路非常简单，顺着左侧的通道可以上到第 1 层；

第 1 层的出口之前自动售货机和回复点，补给补充后就可以开门离开这里了。（进门后会有杂兵涌上来）

地下都市

从“生体研究所”出来就是地下都市，整个场景非常有气势，我们只要顺着唯一的路一直往前走就可以了。半路上会有几场强制的杂兵战，不过难度都不高，通过这里就可以进入下一个场景。

制御タワー

控制塔（制御タワー）的地形有点麻烦，这里有很多时隐时现的红色光墙挡住我们的去路，碰上去还会扣 HP，所以走的时候一定要小心一点。一直在闪动的光墙是无法通过的，但有些光墙在闪动时也会消失一段时间。

最初我们所在的位置是控制塔的 B1 层，这里有存盘点和自动售货机，[illegible]同第 1 层需要使用[illegible]墙壁上的装置才能使光墙消失；第 [illegible] 层的通过方法则和第 1 层类似。

控制塔的第 [illegible] 层中间有一个巨大的转盘，通过转盘的[illegible]我们可以绕过一些拦路的光墙。这里也同样需要[illegible]的装置。

从第 [illegible] 层的出口离开，我们便直接来到控制塔的第 [illegible] 层，存盘完毕后走到中央的大厅就进入 BOSS 战了。

BOSS	サハリエル		
EXP	10003	Fol	7711
HP	14216	MP	1190
ATK	303	INT	244
DEF	208	HIT	70
特性	刚体，Rush 增加量 +2，弱火属性与雷属性		

这个 BOSS 的 HP 比较高，战斗的时候除了攻击其前方胸口位置以外，我方其余的进攻都不会收到太大的成效，因此我们也只能在 BOSS 正面附近寻找机会。推荐大家提升一下需要的必杀技，这样在正面对付 BOSS 的时候会更有效率一点。当 BOSS 发射激光时，它会抬起身体露出弱点位置，此时可以冲上去猛攻。

[illegible]

卡尔娜丝号

①和驾驶舱内的巴卡斯对话，之后就可以在操纵面板上选择下一个目的地了。此时除了“En Ⅱ”，我们也能前往其他的星球，巴卡斯会自动归队；

②因为“惑星エイオス”的委托任务会在前往“En Ⅱ”之后消失，所以想完美的话就事先将它们完成；

③调查操作面板选择“En Ⅱ”，飞船进入轨道后是PA时间。之后卡尔娜丝号便会遭遇黑洞，剧情结束自动来到地球。

地球

Story

随着要塞行星的瓦解，卡尔迪诺人妄图成为宇宙殖民者的野心似乎也烟消云散。正当艾基打算前往巴卡斯的母星En Ⅱ进行探索时，航路中突然出现了无法回避的黑洞。被黑洞莫名传送之后，众人降落在了眼前的这颗极为眼熟的行星上了。一番探索后他们惊讶地发现，这里竟然是1957年的地球。由于蕾米在降落时不慎被人类抓去作研究，所以艾基和其他同伴在当地一个叫克劳斯的博士协助下进入了研究室展开救助。虽说成功救出了蕾米以及克劳斯博士所托付的梅里库尔，不过出于自己的天真，艾基也将本不属于地球的能力体交给了博士的妻子，这也随之引发了一场毁灭性的灾难。

ル-イン·タウン

①来到地球后莉姆尔和蕾米会留在卡尔娜丝号待命，下了飞船后直接去前方存盘点旁边废弃的酒吧中触发剧情，之后跟着克劳斯博士（クラウス）前往东北方向博士的家中；

②莉姆尔归队后我们可以在这边区域稍微进行一下探索。博士的家以及酒馆里都有冰箱可以打开，调查酒馆的收音机还能触发PA；

③来到荒漠西南角，调查铁门后博士会主动帮我们打开，进去之后接着调查前方的电话亭会触发剧情。一切准备完毕就可以和秘密入口前的克劳斯博士对话并进入研究所。



军施设内收容エリア

①在监管室内和所有同伴对话后发生剧情，接着就能离开房间了。这里的杂兵稍微有些难缠，不过前方的房间内也有回复点所以不用担心；

②稍走一段路我们会遇到梅里库尔（メリクル），追着她一路来到存盘点前方的房间就会发生BOSS战。

BOSS	ジェノミックビースト		
EXP	5156	Fol	2388
HP	32396	MP	840
ATK	315	INT	157
DEF	285	HIT	65
特性	刚体、尾巴麻痹攻击、弱雷属性		

这个BOSS打起来非常简单，攻击力也不高，用几次 sight out 就能去掉它不少HP。BOSS的强属性是火，战斗中尽量不要使用这类魔法。按照正常的打法也同样能很快结束战斗。

③战斗胜利后梅里库尔加入。继续打开前方的门进入到下一个区域；

④被克劳斯博士的妻子囚禁后，与躺在床上的蕾米对话，剧情后她便会回到队伍中来；

⑤和房间内的所有人对话完毕即可离开被囚禁的房间，顺着走廊一直走来到卡尔娜丝号的停机库，随着研究所的崩塌，众人带着梅里库尔离开地球；

⑥卡尔娜丝号返回宇宙后，调查操纵面板，前往下一个目的地“惑星ローク”。



惑星ローク

Story

因为能量体无法得到有效控制，地球在卡尔娜丝号成功脱离的一瞬间灰飞烟灭。面对眼前这由自己亲手造成的惨剧，艾基无法原谅自己的过失，他开始自暴自弃。顺利回到原来的时代后，蕾米也在雷达屏幕中发现了新的行星。为了使调查任务得以继续，她果断地果断地接过了卡尔娜丝号的指挥权。

在周边城市的调查过程中，众人救下了一名长着翅膀的少女莎拉，从她口中得知在这里的神殿有着和地球人外貌相似的雕像。可没想到的是，就在大家打算前往神殿时蕾米突然病倒了。得到莎拉的提示后，艾基用得来不易的特效药治好了蕾米的病。蕾米也告诉了艾基，其实他们都是继承着远古基因的“幸运儿”，因此必须要被赋予的力量来履行自己的责任。看着蕾米如此地努力，艾基也重新振作起来。众人齐心合力救出了被邪教徒掳走的莎拉，同时也让整个星球免于了一场灾祸。

アストラル大陆

①抵达“惑星ローク”后别忘了先和包括薇尔琪在内的所有角色进行对话触发PA，他们会给情绪低落的艾基鼓气；



②下了飞船有很长的一段山路要走，来到东部海岸看到灯塔后会触发剧情，之后继续沿着山道一直走，半途中会看到骑着巴尼兔（バーニィ）赶路的原住民。穿过两座木桥，我们就会来到一处搭着游牧帐篷的平地，之后从上方的入口进入塔托罗伊城（タトローイ）。

タトロ-イ

①进城后继续沿着街道往前走，我们会看到被人绑架的莎拉（サラ）。将她救下后需要出城一趟，在城外刚刚经过的游牧帐篷附近发生剧情。之后去找坐在帐篷前的长老对话，原住民少女就会将“バーニィの手纲”交给我们，这样就可以去捕捉野生的巴尼兔了；

②穿过木桥来到帐篷右侧的森林，刚要开始捕捉兔子，蕾米就病倒了，众人自动返回塔托罗伊城的宿屋；

③从宿屋出来后去街道右下角的码头和“运河船管理人”对话，前往阿斯托拉尔城（アストラル城）给蕾米取特效药。

アストラル城

①在宿屋安置好蕾米后前往街道上方的城堡，剧情结束后从2楼回到1楼。得知特效药被盗后我们就必须乘船再次返回塔托罗伊城；

タトロ-イ

①由于盗贼潜入了塔托罗伊城的斗技场，我们要先去和斗技场门前的“活い战士”对话，之后找到街道中间的“不运なおばあさん”，之后就能进入斗技场和盗贼直接一对一PK了。

BOSS	黑鹫		
EXP	871	Fol	2031
HP	37916	MP	1975
ATK	378	INT	179
DEF	350	HIT	121
特性	眩晕攻击		

本场战斗只有艾基一人上场，由于BOSS行动极为缓慢，所以打得耐心一点可以轻松实现无伤过关，具体打发就是用连续技让BOSS不断硬直，万一挥空或者BOSS爆气，那就往后退一下，不能硬上。如果用 sight out，战斗就更简单了。

②战斗胜利后带着特效药自动回到阿斯托拉尔城的宿屋让蕾米服下。剧情之后从宿屋的2楼走到外面，发生遇到缪莉娅的事件后蕾米归队。

アストラル砂漠



①从塔托罗伊城出来再次去寻找巴尼兔，经过游牧帐篷时会有剧情。在木桥右侧不远的森林中，我们可以很明显地看到粉红色的巴尼兔，走到它的背后按下○键就能将其作为交通工具；

②有了巴尼兔，进入塔托罗伊城西南方向的沙漠就可以越过那里的漩涡了，否则无法通过。在沙漠中有两条路线可以选择：一是往西进发前往托罗普城（トロップ）稍作停顿；二是直接进入沙漠北部的神殿洞窟，而神殿洞窟是连接着沙漠和托罗普城地区的；

③不管选择那条路线，最终我们都需要从神殿洞窟进入神殿。

パージ神殿

①通过神殿洞窟并穿越一个丘陵地带，我们就可以来到帕吉神殿（パージ神殿）的大门前。进入其内部之后会发生剧情，这里的石门被神秘的力量封印着所以没办法继续前进，众人只能返回沙漠西部的托罗普（トロップ）。

トロップ

①进城后我们会遇到散布恐慌的教徒，之后去右上方的伊蕾奴（イレーネ）的家。房屋失火后伊蕾奴会用魔法将我们传送到隐藏的山洞中；

②剧情结束和所有同伴对话，从伊蕾奴那里得到关键道具“导き灯火”。接着离开山洞时缪莉娅就会加入我们了，整装完毕后再次向神殿出发。



パージ神殿

①进入神殿后来到大厅左上方刚才打不开的门前，调查门左边的石釜并将其点燃，这样就能打开门进入B1 层了；

②在 B1 层，很多房间内都安置着石像一样的机关，在这样的房间里需要按照石像手持的光芹的方向依次调查房间里的石釜并点燃，这样才能打开前进的道路，顺序搞错则会引发战斗。该层左侧有一个房间内有两座石像，需要点燃的石像在两者指向的交点上（顺序即为：左下、右下、正中间）；

③无视被黑暗封印的房间一路往里走，进入左上方的房间就会发生 BOSS 战。

BOSS	ガーディアンビースト		
EXP	5940	Fol	4626
HP	55733	MP	1740
ATK	501	INT	351
DEF	930	HIT	143
特性	刚体，弱水火雷暗属性，耐光属性		

这个神殿守卫的实力最多只能算是一个中 BOSS，除了冲刺有点麻烦之外，其他的攻击都不会给我方带来太大问题。另外，这个 BOSS 弱光属性以外的所有属性，以魔法对其进行轰炸可以很迅速地将它搞定。

④战胜 BOSS 之后得到光之指轮（光のリング），这样就可以打开被黑暗封印的门了。由于光之指轮只能使用一次，用完后必须调查水晶才能回复。B1F 的全部水晶并不足以支持将所有封印的房间都打开，不过原路离开神殿重新来过能将水晶再次刷新出来；

⑤使用光之指轮打开右下方的通道，进入B2 层。B2 层左侧的楼梯可以折回第 1 层的房间，按顺序点燃石釜可以找到水晶。进入B2 层中央平台的大厅，这里有四座石像，石釜也很多，但是解谜的方法不变，还是找它们指向的交点上的石釜点燃；

⑥点燃所有石釜后出现台阶，在四周的房间可以拿宝箱并找到新的水晶。接着从右下方的通道来到B2 层右侧的大厅，靠近左边的房间会触发剧情，房间的另一道门通往 B3 层；



⑦来到 B3 层还是要按石像所指的顺序点燃石釜，只不过这次我们的实现会被墙壁挡住。其具体顺序应该为：左下、上、下（下方通道内）、右、左上（上方通道内）、右下、右上（上方通道内）、左。点燃后大厅内的水就会退去，下面有回复点；

⑧继续前进到达 B4 层，存盘结束后进门开始 BOSS 战。

BOSS	タミエル		
EXP	4778	Fol	14129
HP	59099	MP	5180
ATK	468	INT	392
DEF	496	HIT	102
特性	刚体，ATK・DEF+100%，暗属性吸收，多种异常属性攻击		

开始这场 BOSS 战之前要进行两场杂兵战，BOSS 的攻击手段主要以魔法为主，尤其是暗属性的大范围跟踪魔法，位置不好的话我方会很容易受到较大的伤害甚至被秒杀，建议使用缪莉娅的“ヴォイド”抵消 BOSS 的特殊状态。BOSS 每过一段时间都会召唤出新的杂兵，最好优先将他们消灭以免后患。

⑨战斗胜利后离开神殿发生剧情，莎拉会和我们短暂分别。我们要沿路一直回到卡尔娜丝号那里，托罗普城外的树林里有巴尼兔，从沙漠回去的时候我们同样要用到它作为交通工具。

卡尔娜丝号

①进入卡尔娜丝号之后发生剧情，调查操纵面板我们需要重新回到“惑星エイオス”；

②飞船刚刚进入宇宙，突然出现的莎拉就让所有人吃了一惊。她加入队伍后，我们就能进行道具之间的合成了。抵达目的地之前依然是 PA 时间。

惑星エイオス

Story

离开罗库星球后，傻傻的莎拉以及想向克罗复仇的缪莉娅也成为了大家新的同伴。此时 USTA 传来紧急指令，要求卡尔娜丝号火速返回遭到未知势力攻击艾奥斯行星进行援助。回到开拓基地，众人被眼前的惨状惊呆了。在南部的海岸，艾基遇到了前来救援的克劳和艾尔马托。在丈夫的遗物面前，缪莉娅对克罗的仇恨得以冰释前嫌。菲兹提出要和克罗一起去为保护自己的星球而战，众人则继续在艾奥斯行星上探索引起这一切离奇事件的根源……

开拓基地南部

①再次回到开拓基地后这里的地形稍有变化，我们要从基地南部的出口离开，穿过一条不算太长的海底洞窟就能来到“惑星エイオス”的南部了；

②南部区域的面积比较大，可以探索的采掘点以及宝箱也很多。该区域北部中间的出口现在还不需要去，我们只要往南部的存盘点位置前进就可以了，那里也有回复点。准备一下之后继续前进，我们将迎来游戏中比较有难度一场 BOSS 战；

BOSS	ファントム		
EXP	470	Fol	232
HP	5476	MP	2608
ATK	520	INT	265
DEF	648	HIT	179
特性	DEF+100%，ATK・INT+50%，耐暗属性		

本场 BOSS 战其实是与幻影兵的八连战，敌人的数量和能力会递升，难度不小。就敌人而言，比较棘手的是这些幻影兵行动非常快，其使用的枪型武器攻击范围也很广，而就我方自身来说，幻影兵的属性耐性很难把握，而且一旦被枪击中后很容易被连击。对于这些问题，我们的应对方法是提升自己的最大 HP 以及远程攻击的会心率。本场战斗中不要自动锁定敌人并追着它们乱跑，不然会很被动。最佳方法还是一开战就使用缪莉娅的“ヴォイド”抵消幻影兵领队（ファントムリーダ）的特殊状态。远程让雷米用弓箭或者让莉姆尔使用魔法逐个击破也可以，但要务必耐心。

③战斗结束后菲兹会永久离队，艾尔马托（エイルマット）会加入；

④继续向东北方向前进，从那里的洞口进入“ミーガの虫穴”。

ミ-ガの虫穴

①进入虫穴后有存盘点，从流沙中可以自动陷入到下B2层。这里的路上会有杂兵出现并发生强制战斗。靠近流沙旁的宝箱，它会自动陷落，我们既可以通过B2层上方的通道走到B3层，也可以从该区域下方的流沙直接陷入到B3层，区别不大；

②B3层和前一层类似，在路口依然会有杂兵伏击。拿完所有宝箱后，先从左下方的通道走到B4层，拿完B4层下方区域的所有宝箱后再原路返回B3层；

③这次从B3层左侧通道尽头的流沙中陷下去，这样能得到B4层的上方区域。来到路的尽头先存盘，在靠近最后一个宝箱的位置时会触发BOSS战。

BOSS	真·アルマロス		
EXP	34147	Fol	34302
HP	214208	MP	10575
ATK	618	INT	424
DEF	460	HIT	167
特性	刚体、ATK・INT+100%、弱风属性、敌我方无差别攻击		

这个会召唤虾兵蟹将的BOSS如果不攻击它的弱点属性则很难战胜，BOSS的身体也很高，普通的攻击完全不能对它构成有效伤害。与它进行战斗时最好的方法就是使用sight out，发动成功后BOSS会露出其尾部的弱点位置，由于BOSS中了这招后硬直时间较长，所以只要来回几次sight out用必杀技猛攻，BOSS很快就会败下阵来。

④打完BOSS之后沿着右侧的小路一直前进，很快就能走出虫穴。离开虫穴后从地图中间有高低差的地方跳下，进入上方的开拓基地区域。依然是从高处跳下，不用费太多的脚力就能回到卡尔娜丝号。

卡尔娜丝号

①返回飞船后调查操纵面板前往下一个目的地“En II”，抵达之前依然是我们的PA时间。艾尔马托由于是新加入的同伴，所以大家在PA的选择上尽量考虑到与他好感度的培养；

En II

Story

面对和地球军形似无比的幻影军团，艾尔达人的移民船队以及地球的援军几乎被全灭，贸然出击的菲兹也下落不明，这已经不是单独某个行星的问题了。事态变得复杂起来，艾基决定前往拥有更高科技的En II行星寻找相关的对策。来到En II的中枢，统领着整个星球的人工智能“Ex”告诉众人，这一切的混乱都是由受星外天体“MP”指使的古利格里所造成的，古利格里将通过作为中介的巴洛克黑体将整个宇宙的能量传送给MP，以实现最终的大同。之前散布在各个星球的神秘陨石便是它们为此埋下的种子。为了阻止这一切，艾基和同伴决定挺身而出。

エレベ-タ-ル-ム

①从卡尔娜丝号的停机坪来到中央控制室，启动那里的电梯前往“モニタ-ル-ムA”；

②去正上方的房间与杰奥托（ジオット）对话。剧情结束后与电脑终端“EX”对话，向其获取所有的信息之后再和所有的同伴对话，这样就会触发“En II”遭遇入侵的事件；

③离开电脑终端后利用电梯直接前往“圣域への旧道”，在被树枝缠绕着的大门前和“古きを语る男パラゴ”对话，接受委托任务“风のリング”。

セントラルシティ

①圣特拉尔城（セントラルシティ）是游戏正常流程中的最后一个城市，所以来到这里后采购一番是免不了的，当然也不能错过这里的宝箱；

②圣特拉尔城西北角的平台上有一处墓地，和那里的男人对话后调查墓碑上可以发现秘密记录。最后再调查上方高台上的那颗树，我们就能得到风之指轮（风のリング）了；

圣域への旧道

①休整一番后再次返回“圣域への旧道”，和门口的委托人对话可以完成风之指轮的任务。使用风之指轮解开大门上的封印继续前进；

②该迷宫中的地形非常显而易见，通道很宽阔，不想恋战的话可以轻松避开这里的敌人。收集完宝箱从右侧的楼梯出去就可以抵达圣域。

圣域

①圣域的BOSS就在场景中间的圆形平台上，我们先将这里的宝箱和采掘点全部光顾一番再去对付它，右下方还有回复点；

②圣域中有一种像火凤凰一样的敌人，战斗时要小心它会使用全屏攻击的大魔法。

BOSS	コカビエル		
EXP	63166	Fol	30712
HP	327442	MP	7515
ATK	1172	INT	843
DEF	915	HIT	220
特性	刚体、弱暗属性、耐地水火风雷属性		

这场BOSS战是游戏中比较考验玩家耐心的一场拉锯战，BOSS的HP很高，即使用暗属性魔法攻击其弱点属性，对其造成的伤害也不算高。当BOSS召唤出小分身时，它们会对我们锁定的目标形成干扰，这时最好按下R3键将BOSS的目标锁住。最正确的战术应该是：利用范围魔法消灭BOSS的小分身（最后一个小分身是无敌的）。BOSS将分身聚集到自己身边，抓住这一时机攻击闪闪放光的小分身就能对BOSS造成非常大的伤害，一段时间后BOSS再次召唤出新的分身，此时再循环之前的步骤……



③战斗胜利后去圣域上方的水池处，那里会出现新的传送点，利用它我们可以直接返回圣特拉尔城；

④再次从电梯进入“モニタ-ル-ムA”，触发完剧情后就可以返回卡尔娜丝号前往最终的决战之地。

卡尔娜丝号

①调查操纵面板前往“惑星バロックダ-ク”，之后就是大段的剧情。

惑星バロックダ-ク

Story

在全体莫菲斯战舰以及好友克罗付出的沉重代价下，艾基驾驶着卡尔娜丝号终于突破重围冲入了巴洛克黑体的内部。在最后的决战之地等着他们的，竟然是昔日的好友菲兹。不愿再看到更多人牺牲，也不愿让更多的人得不到拯救，这样的想法让菲兹产生了毁灭一切的念头，被古利格里的强大力量所吸引的他认为只有这么做才会让世界远离悲哀。艾基和同伴的则以行动告诉菲兹，未来是靠自己的双手去争取的，只有实实在在地努力过才能换来属于自己的明天，这是其他任何人任何力量都不能改变的。

同样的道理，茫茫的星海中，人类还有很长的一段路要走，即使步履蹒跚，即使跌跌撞撞，我们也要独自在历史的长河中留下一步步厚实的脚印，这便是星海传说的开始……

死灭の峡谷

①迫降成功后，飞船内仍然可以触发PA事件，大家千万不要忘了。另外，从离开飞船到游戏通关，中间的路程很长，回来一趟会非常麻烦，所以想要提升装备或者合成道具最好就在出发之前全部完成。另外，各个指轮的使用次数也要事先回复满；

PA事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
蕾米	蕾米的梦
缪莉娅	远远不够资格的艾基
巴卡斯	关于原本的身体
莉姆尔	报复菲兹
艾尔马托	为何不延长寿命?

②降落点附近有传送点，通过它我们可以前各个星球中的所有城市，这样方便了我们去收集一些未完成的要素；

③最初的区域虽然看上去比较大，但走起来并不复杂，我们只要遵循高低差的原则就行。遇到上不去的高台，可以让漂浮的水泡将我们带上去（最高点处按○键跃出）。该区域西部和北部的两条路，则都是通往“脉动の湿原”，走哪一条都无所谓。

脉动の湿原

①“脉动の湿原”的通行方法和前面的类似，北部区域有回复点，可以去那里进行一下休整；

②“脉动の湿原”的出口处、存盘点的旁边有一名倒地的魔法师，与其对话可以回复一次指轮的使用次数，建议大家回复光之戒指。继续前进就可以来到下一区域“终焉の地”。

终焉の地

①受这里暗黑水晶的影响，进入其覆盖范围内我方将无法使用魔法以及技能，发生杂兵战打起来会非常艰难，所以我们要尽量避免在这样的区域内交战。此外，使用地之指轮调查水晶，我们也可以直接将其破坏；

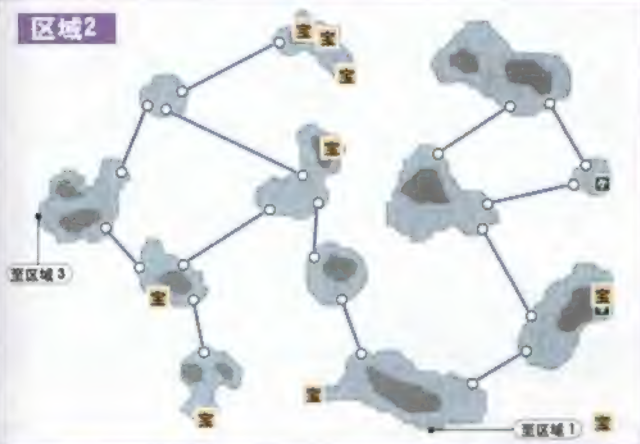
②来到该区域的南部会触发龙卷风的剧情，之后可以从西侧的小路继续前进。抵达“创世宫殿”之前，我们还会看到克罗（クロウ）的飞船残骸。存一下盘，接下来就要前往游戏的最终迷宫了。

创世宫殿

①宫殿区域1的时间是静止的，拿完这里的所有宝箱后走到左侧楼梯中间一个会摆动平台上，时间就会恢复正常。利用这个平台摆动到另一边，从出口进入下一个区域；

②区域2由很多孤立的陨石构成。进入这里的光门会被传送到正对面的陨石上，前进的时候我们只要对照着地图走就行。部分宝箱所在的陨石需要通过光门折返才能抵达；

③从区域2最左侧中间的光门进入区域3，这里没有什么谜题。大厅上方的出口连通着区域4的陨石带。而我们则从左侧的出口直接前往区域5；



④区域5的时间又是停止的，照例先拿齐宝箱。在大厅最下方的摆动平台前，使用火之指轮进行调查就能令其融化，同时时间恢复正常。摆动到对面后可以来到区域8；

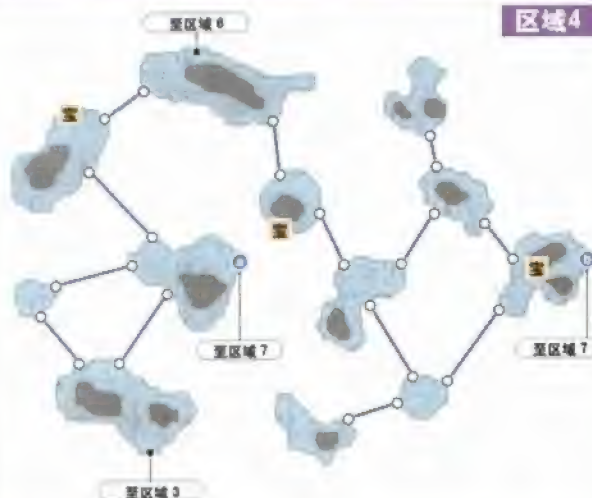
⑤进入区域8之后去正上方的房间，先调查那里持杖的雕像，在调查其背后的镜子，这样就能从雕像的手中得到重要道具“大蛇の杖”；

⑥从区域8左侧的出口来到时间静止的区域7。这里的台阶是上不去的，我们直接从上方的连桥来到区域7的另一侧，从左上方的出口进入区域4的陨石带。

⑦区域4和区域2的结构比较类似。其下方的光门出口连通着区域3，如果没有得到“大蛇の杖”，可以从这里折回去拿；正上方的光门出口连通着区域6；而从右侧光门出去则能来到区域7的上层平台；

⑧区域6虽然与迷宫的解谜无关，但这里的宝箱还是非常有必要收集一下的。尤其是大厅正中央宝箱中的光属性武器“圣剑ファーウェル”（需用光之戒指解除封印）一定不要错过，它将对后面的BOSS战起到一定的作用；

⑨带着“大蛇の杖”进入区域7的上层平台会有剧情发生，缠绕在摆动平台上的封印自动得到解除，通过该平台荡至对面。进门后便是“遇见の间”，存一下盘并适当进行回复，我们就要开始最终战了。



BOSS	创世の使徒		
EXP	63052	Fol	7984
HP	3848807	MP	15075
ATK	1923	INT	1324
DEF	1630	HIT	236
特性	Rush 增加量 +3，弱光属性，会心率提升，防御时发射魔力球		

与菲兹的一回战难度并不高，装备上刚刚在区域6获得的“圣剑ファーウェル”，我们可以对他的弱点属性进行有效的攻击。打到这里，我方角色的很多强力技能都可以打断BOSS的攻击，sight out战术也同样非常奏效。可能的话，建议玩家适当保存一下实力为后面的战斗作准备。

⑩打败菲兹后他会将我们强行传送入异空间。这里没有地图，惟一可以作为参考的就是一个巨大的光球。顺着光球的方向一路前进，路上有时还会遇到流程中交过手的其他BOSS，它们只是能力稍微得到强化而已，我们可以按以前的战术来对付它们。这些BOSS战并不是不可避免，前提是我们需要选择了通往光球的最简路线。一直到光球处触发剧情，我们才会迎来菲兹的第二形态。

异空间一共有5场BOSS战（不包括最终BOSS），这些战斗并非不可避免。虽然没有地图可参考，但是按下图所示路线贴着边走则可以全部避免与这些BOSS交手。

异空间BOSS示意图



BOSS	名称
BOSS ①	サハリエル
BOSS ②	アルマロス
BOSS ③	バラキエル
BOSS ④	コカビエル
BOSS ⑤	真・アルマロス

BOSS	サタナイル		
EXP	0	Fol	0
HP	3630595	MP	47800
ATK	2060	INT	1835
DEF	1300	HIT	286
特性	刚体，Rush 增加量 +3，弱光属性，咒文咏唱时间 0		

菲兹的最终形态分为两个阶段。第一个阶段会有4种颜色的光球悬浮在他身体的周围，我们要将这些光球破坏才能对他构成有效伤害。光球的HP不算少，建议多使用范围攻击的技能。在该阶段中，BOSS的近身攻击会附带沉默、毒等异常效果，尤其要注意他会将我方角色变为南瓜（カボチャ）。拥有回复异常状态技能的角色一定要在第一时间帮队友回复。击破了所有的光球，我们的攻击就可以对BOSS的本体形成较大的伤害了。

隐藏迷宫

七星の洞窟

tri-Ace制作的RPG游戏特色就在于丰富多彩且极具挑战性的隐藏迷宫和隐藏要素，这次的《星之海洋4国际版》亦不例外，游戏的难度从隐藏迷宫才是真正的开始。

打倒最终BOSS看完结局后会要求你记录游戏数据，然后读取任意记录再次进入游戏，现在最终迷宫"遇见の间"左侧的区域可以进入了，里面有BOSS"不死なる龙"。

不死なる龙的HP近190万，攻击力也是很高。跳跃踩踏攻击最具威胁，不但范围大，而且威力也很大，如果被打出会心，大概有1万以上的伤害。相比360版来说，这次国际版增加了不少特殊能力，其中"DEF－70%"这个负面能力让它的防御力被下降不少，但是"HP伤害+20%"亦让它的通常攻击（比如跳跃踩踏）有所上升。用リムル或者ミュリア的辅助魔法"ヴォイド"可以将他的特殊能力全部消除，不过同时也将其负面的"DEF－70%"也消除了。利用sight out来组织进攻亦会变得简单不少，不过sight out的时候需要注意可能会被它的踩踏攻击反击到。胜利后得到暗戒指"暗のリング"，可以开启目前各地的6个光封印宝箱了，而右侧的传送点可以直接脱离最终迷宫。

利用传送点来到惑星ロークのタトローイ，在斗技场里面左侧尽头可以利用暗戒指解除光封印之门，进入后便是隐藏迷宫"七星の洞窟"的入口了。

准备工作

①首先由于里面的敌人强度和流程完全不是一个级别，请确保进入前主力角色的平均等级尽量不要低于80级，否则会陷入苦战。当然装备的合成和搭配更是至关重要，各种回复、复活药准备充足。

②利用暗戒指可在アストラル洞窟的B3拿到メリクル的强力武器"バーンレッドクロー"，基础ATK就有1933，附带火属性。由于七星の洞窟里面很多敌人都是火属性弱点，该武器可以说是比较好用的。目前这把武器也是现阶段我方ATK最高的。除了自己附带的2个属性外，空余的2个属性建议合ATK+18。

③在タトローイ周围以及沙漠附近的42号狗狗敌人ユニコーンウルフ会掉落"サーベルタイガーの牙"（需要利用サラ的动物专属知识掉落技能，概率10%）。合成到武器上效果是"ATK+18%"，而合成到饰品上则是"ATK+10%"，这是目前增加攻击力的最佳手段，建议让主力攻击队员都合成多个该能力，从而尽可能的增加攻击力以提高伤害。而防具合成则以提升HP和DEF为主，现阶段其他属性就不用考虑了，在保证一定的DEF和HP的前提下，不断提高ATK才是杀敌的最佳利器。

注意要点

①七星の洞窟一共有8层，前面1～6层的过关条件是从宝箱中收集"ストーンピース"，然后放置到最初升降平台房间四周的墙壁上，每层所需要的数量不一。

②除B4外，每层都有BOSS看守，并且BOSS所在位置的宝箱都装有"ストーンピース"。

③各层都有传送点可直接脱出，然后再次进入可直接选择曾经到过的层数（B5、B6、B7需要从B4开始选择）

④sight out（视野跳跃）的有效使用是最快速解决BOSS的手段。sight out的最大特色在于，只要敌方还处在sight out状态内，一旦攻击出了会心伤害，就能无视"刚体"能力和rush状态。sight out后的初段攻击会心率基本可以维持在80%以上（后面随着攻击次数的增加，会心率会依次递减），如果装备会心技能"クリティカル"的话，初段攻击会心率更是可以达到100%，并且发动时还附带30%伤害加成。针对sight out系统所强化的BEAT．S模式达到20级后，对sight out状态的敌人伤害还可以有24%的加成。

攻略要点

B1

①B1的地图并不大，过关所需要的"ストーンピース"只需一块，就在地图最下面房间BOSS所位置在的宝箱里。

②路上的毒蜂对目前我方的战力来说是相当可怕的敌人，不但数量多，而且攻击速度极快，在它们的群体攻击下很容易被直接秒杀，现阶段尽可能的不要去招惹为妙。其他敌人还好，威胁不是很大，不过那些红色狸猫在数量多的时候也需要注意。

③BOSS就是任务迷宫アストラル洞窟里的BOSS机械老鼠强化版，攻击力还算比较高。注意它本身有"刚体（ガードレス）"效果，除了会心攻击外是无法给予其伤害硬直，比较有效的方法还是用sight out来组织进攻。BOSS本身不会sight out反击，可以毫无顾忌的安心使用，在给予巨大伤害的同时也能有效的牵制BOSS的行动。另外BOSS的弱点属性为雷，也可以针对BOSS的弱点来用雷魔法攻击也是很有效的攻击方式。



B2

①在地图中央上面属性宝箱（需要光戒指）可得到レイミ的强力武器"エビルスピリットボウ"，基础ATK1857，通常攻击附带"诅咒（咒い）"效果。如果以レイミ为主力出战队员的话，建议回去合成3个ATK+18来强化攻击力。

②地图下面的宝箱可以得到珍贵的合成材料"ムーナイト"，许多强力武器合防具都需要材料，可以等后面得到复制技能后来制造エッジ的强力武器。

③本层过关所需要的"ストーンピース"为2块，除了地图左边房间BOSS所在位置宝箱外，附近的宝箱里也有一块。

④BOSS为4个超兄贵，虽然敌方有4人，但本战难度其实并不高，赤的HP最低，可优先消灭，同时他的特殊能力"敌ATK・INT+50%"也是比较讨厌的，介于他的"虚弱（ヴォイド）"耐性为0，可以用リムル或者ミュリア的辅助魔法"ヴォイド"将他的特殊能力消除，同时也可以将白的特殊能力"敌DEF+60%"消除，HP最高的青可以最后再消灭。

B3

①本层过关所需要的"ストーンピース"为2块，分别在地图上面BOSS所在房间位置宝箱以及地图右下的属性宝箱（需要火戒指）。

②BOSS为以前流程制御タワー里的BOSS强化版。基本攻击方式并没有什么变化，打法还是一样，在它发动诸如"Vビーム"等攻击准备动作中露出腹部的核心时去攻击即可，完全没什么难度。

B4

①本层没有BOSS，过关所需要的"ストーンピース"为4块，都是在宝箱里，不难找。

②在地图中央上面脱出点附近属性宝箱（需要暗戒指）里是メリクル的隐藏必杀技"マックス・エクステンション"，这是メリクル的唯一的远程攻击技，具有贯穿效果，对付多个敌人时效果突出。

B5

①从本层开始，地图一下子大了不少，同时也变得更复杂。而过关所需要的"ストーンピース"为2块，分别在地图左右两端的房间里。
②地图左边附近的宝箱可得到サラ强力武器"ユニコーンランス"，基础ATK1386、基础INT1569。
③BOSS位置在左边的房间里，是我方3名同伴的复制人，难度也并不算高。
④复制サラ的回复和攻击魔法干扰很大，再加上她施放魔法时间是零咏唱，最好优先消灭，而且她的HP也是3人中最低的。复制レイミ的远程攻击技也很麻烦，同时她的HP也很低，可第二消灭。最后剩下的复制エイルマット就简单多了，尽管他的HP较高，但已经毫无难度了。
⑤另外用我方角色将其对应自己的复制人击破有各自的战斗收集事，不要错过。



B6

①在地图左上角的属性宝箱（需要暗戒指）是エッジ的隐藏必杀技"フラッシュ・ストリーム"，攻击方式是双刀乱舞技，伤害倍率是我方最高的，强化后最高可达到1120%。不过该攻击技的攻击判定并不佳，实际使用效果并不算突出。
②本层过关所需要的"ストーンピース"为3块，分别在地图右上角的宝箱以及左边和下面房间的宝箱里。
③本层BOSS有2处，就是在2处放有"ストーンピース"宝箱的房间里。
④地图下面房间的BOSS是以前流程パージ神殿的BOSSタミエル强化版タミエル・クラッジ。
⑤本战稍有难度，除去BOSS外，还有4个杂兵。注意杂兵被全部消灭后BOSS是会无限召唤出来的，而BOSS本身比较麻烦的能力是无硬直的"刚体（ガードレス）"和"零时间咏唱魔法"，面对这样的阵势如果乙方主力队员能力不高的话，很容易被打乱攻击节奏。还有BOSS还会麻痹、诅咒、沉默等各种异常状态攻击效果，相对应的解除物品也需要准备一些，值得注意的是BOSS的"虚弱（ヴォイド）"耐性为0，可以用リムル或者ミュリア的辅助魔法"ヴォイド"将他的特殊能力全部消除，如此BOSS的攻击威胁将大大降低。杂兵也可以等剩一个时故意不杀，基本可以保持单挑BOSS的有利状态。sight out的使用也是可以考虑的战术，只是注意BOSS是会sight out反击的，发动时机要自己把握好。
⑥地图左边房间还有场BOSS战，虽然敌方有2名，不过都是杂兵级别，完全无任何难度。

B7

①本层无需收集"ストーンピース"了，主要目的是打到右侧房间的BOSSドゥーム・パラキエル，然后在里面的宝箱可得到特殊贵重道具"星の柄杓"，接着需要在全部1～7层大地图上标有感叹号的地方收集7星，全部拿到后才能进入下一层。
②注意地图左上的宝箱有エイルマット的复制技能"レプリカ"，利用复制现在可用锻冶做出エッジ的强力武器"ムーナイトソード"，基础ATK高达2880，通常攻击附带沉默效果。
③BOSS依然还是以前流程星の船BOSS的强化版，攻击方式和以前相比没什么变化，依然还是在它攻击插入地上露出核心后攻击即可，基本没有难度。
④全部七星拿齐后可以在地图下面传送点前往最深层。

最深层

①这里有2个宝箱，分别是レイミ的隐藏必杀技"荒燕"和最后的水属性戒指。"荒燕"这个攻击技的觉醒对于レイミ来说战力将有质的飞跃。
②中央地区就是七星の洞窟的最终BOSS，同时也是tri-Ace的经典隐藏BOSSガブリエ・セレスタ，ガブリエ・セレスタ的攻击技主要如下。

横振り：向前方横斩并发出弧线冲击波的通常攻击，这是他最常用的攻击，附带麻痹效果。
インディスクリミネイトネス：身体自转，向8方向发射电击飞行道具，附带麻痹效果。
枪の墓标：在自身周围架起电柱的通常攻击，附带虚弱效果。
S・フラッシュ・チャリオット：用长枪连续攻击，最后一击有吹飞效果，附带虚弱效果。
ブルーティッシュ・ボルト：HP在60%以下所使用的大范围技。

打法

ガブリエ・セレスタ的HP为480万，全属性耐性，无耻的"刚体（ガードレス）"技能依然附带，通常攻击有30%伤害加成，而且还附加一次攻击次数以及会心率上升。我方主力作战人员等级最好在90级以上，防麻痹（マヒ）效果的能力最好装备，当然可以直接买防麻痹的饰品。

サラ最好上场，把她的魔法除HP回复、复活和异常状态回复外，其余全部关掉。作战设置命令为"最小限度受到伤害（被害を最小限に）"，这样HP的回复和异常状态回复基本交给她就没问题了。目前限于使用武器的关系，我方ATK最高的3人应该是エッジ、レイミ以及メリクル，如果有一人装备了"ATKブースト"，那么其ATK还可以再增加1000。メリクル的强力武器"バーンレッドクロー"由于附带火属性，对于火属性耐性10的ガブリエ・セレスタ来说，攻击伤害将会有很大程度的下降。虽然伤害输出上有所下降，但是目前她依然是主力伤害输出的强者。不过也可以用IC细工打造一把ATK1330的武器"ビッグフットクロー"。开战前可以使用几个加ATK和DEF的料理，效果是十分突出的。

攻略的要点在于利用ガブリエ・セレスタ喜欢追击第一攻击目标的特性，选择一人吸引他，让其他人去攻击的战术。假使自己控制的是レイミ，可以用跳跃攻击来回避ガブリエ・セレスタ的大部分攻击，同时也可以起到追加伤害的效果，可谓一举两得。如果被攻击目标战斗不能，又或者被攻击目标长时间不攻击他，那么他就有可能会转移攻击目标，这时候我们可以立刻切换被攻击目标的角色来继续吸引即可。如此循环下去，击破ガブリエ・セレスタ并没有任何困难的地方。

当ガブリエ・セレスタ的HP被消减到60%以下时身体会被白色光柱包围，这时候他会解放力量（整个身体表现为雷电状态），攻击方式中会追加最强范围技"ブルーティッシュ・ボルト"，同时"インディスクリミネイトネス"的发射数量从8发变成16发。

"ブルーティッシュ・ボルト"会在被攻击目标离他较远时有一定概率发动，威力和范围都相当大，如果全员HP都不高的话，很容易被一下子全灭。为了确保不让其发动，被攻击目标角色最好和ガブリエ・セレスタ保持一定的距离，不要过远即可。

sight out多重会心攻击战术应该是最快速攻击方式了，主力攻击队员为メリクル、レイミ和エイルマット，还有负责回复和复活的サラ。需要注意的是ガブリエ・セレスタ是会sight out反击的，即使用双重sight out的话，亦可能被"インディスクリミネイトネス"反击到。所以还是需要看准红色锁定光标闪光的瞬间来发动sight out。

エイルマット由于目前没有什么好的武器，比较好用的还是用机械打造的"クアドブレックスサイス"，基础ATK920，还算马马虎虎。该武器自动附带2个比较鸡肋的能力有点遗憾，自己可以再合成2个ATK+18%。

エイルマット的隐藏必杀技"飒龙破"在ミーガの虫穴的第3层的属性宝箱里，需要用水戒指打开，这是エイルマット的超强攻击技能，威力和攻击效果都十分突出。



4名出战成员里，サラ的魔法除HP回复、复活和异常状态回复外，其余全部关掉。作战设置命令为“最小限度受到伤害（被害を最小限に）”，其余3人全部设置手动。メリクル的必杀技装备4个“エクス · クロー”，レイミ的必杀技装备3个“荒燕”，而エイルマット的必杀技则是3个“卧龙破”，增加伤害的会心技能“クリティカル”3名主力攻击队员都要装备，除サラ用BEAT.B模式外，其他3人全部用20级的BEAT.S模式。

メリクル的sight out拥有全员最突出的效果，可以由她先发动sight out，之后可以不断切换レイミ和エイルマット陆续发动攻击技。注意切换角色攻击的时候不要胡乱切换攻击就了事，要有效利用Link Combo的伤害补正，同时也需要利用切换角色来弥补必杀技的收招硬直。如果运气好，可以把ガブリエ · セレスタ从头到尾直接连死，当然能这么顺利的情况还是比较少见。当攻击技没有发动会心时需要马上停止继续攻击，看准机会用メリクル再次发动sight out，继续再组织攻击即可，这样基本上几分钟就可以结束战斗了。

当然，如果你对自己的操作有自信的话，可以把サラ换成エッジ，让他必杀技装备3个“レイジング · ストライク”来攻击，这样可以在时间上缩短很多。不过要手动操作4个角色很容易乱，需要自己有效掌握攻击的节奏。另外提醒下的是如果在10分钟由メリクル击破ガブリエ · セレスタ的话，可是有战斗收集拿的。

击破ガブリエ · セレスタ后，七星の洞窟的全部BOSS都会复活，可以继续再挑战，当然也包括ガブリエ · セレスタ。

ガブリエ · セレスタ第2次挑战时会增加一对翅膀，同时HP为原来的2倍，各项能力（尤其是ATK）会有很大程度的提升。第3次挑战还会再增加一对翅膀，HP为原来的3倍，各项能力再次强化，这也是他的最强形态。至此七星の洞窟算是完全制霸了，接下来可以开始新的挑战。

ワンダリングダンジョン

击破七星の洞窟的最终BOSSガブリエ · セレスタ后，利用传送点来到En II，然后去圣域への旧道和入口附近的男性对话即可进入游戏中第2个隐藏迷宫ワンダリングダンジョン。

准备工作

①为了制作最强的武器和防具，需要相当大的花费，所以事先要准备足够的金钱，至少需要4000万，当然觉得无所谓的话也可以无视。

②七种属性戒指一个都不能缺少，否则该迷宫无法深入。

③各类回复、复活药都尽量备足。还有补充戒指所需要的“パニッシュストーン”也最好20个备足。

迷宫特点

①迷宫的各层构造和宝箱配置都是随机生成的。

②迷宫里是没有记录点，历经数小时后在深层如果不小心被全灭的话，相信打击还是很大的，所以一些强力BOSS战需要小心应付。每层都可以随时脱出，不过一旦脱出后，里面的敌人会重新配置，需要从头来过。

③整个迷宫是没有层数上限的，不过我们也可以看成B20为整个迷宫的终点，因为B20的BOSS是这个迷宫的最终BOSS，也是该游戏里最强的敌人。B20之后是重复B19和B20层的构造。

④迷宫的偶数层都有BOSS看守，大部分都是以前流程里的BOSS。而BOSS所在位置都固定出现在宽区域房间里，但具体所在位置还是随机的。

⑤B10之后可随机在宽区域房间里遇到隐藏商人——行商星人惨太。这里可以买到很多强力武器合防具。不过这些武器和防具大部分都有负面效果，实际并不是很好用。此外还可以买到ミュリア和フェイズ的无属性范围攻击魔法“ディバインウェーブ”。同时补充能量戒指的“パニッシュストーン”也可以直接购买。而我们最大的目的则是购买20个3A纹章“トライエンブレム”，这是制作最强防具的关键饰品。买入后可以暂时脱离该迷宫等全力强化装备后再来挑战。注意第2次进入迷宫再次遇到他的话，可从他那里得到3A纹章的配方。

⑥一般到达B20至少需要4小时以上的时间，想一口气冲往B20的话，请准备充足的游戏时间。

攻略要点

迷宫每层通过都需要看石碑所给予的条件，石碑的具体位置在迷宫里是随机的，找到后调查石碑即可显示通过该层所需要的条件，具体条件如下：

连续战斗	显示条件为“我が刺客を倒せ”就是连战了。这个条件应该是最简单的，击破一定数量的杂兵即可，相信很多玩家都希望遇到该条件，连战的次数会随着层数的上升而增加。
收集一定数量的ジオストーン	这个条件算是比较讨厌的，“ジオストーン”可以从宝箱中随机获得，不过大部分情况还是需要击破敌人获得，同时也属于知识掉落物品，只要上场人员的专属知识技能对应敌方种类即可，掉落率都是25%（部分敌人是30%），还不算低。所需数量在8～18之间随机。
消灭该层所有的不祥魔晶	用对应的属性戒指消灭各种属性的魔晶，魔晶数量会散布在该层的各个角落，从某种意义上来说应该是最让人头疼的条件了。如果是小地图的话倒还算简单，但如果是后期的大地图遇到这个条件可真是噩梦了。补充属性戒指能量的“パニッシュストーン”如果用完了，也可以靠击破敌人获得，所以也无需担心因为戒指能量次数用完而无法通过。
持有“セラフィックドール”	这个条件都是在偶数层固定遇到，“セラフィックドール”只要击破该层的BOSS即可获得。

稀有物品推荐

由于这是最强的迷宫，所以里面有大量的稀有装备和道具等物品，很多稀有物品只在特定的层数出现。不过由于宝箱里的物品内容是随机的，一旦没有拿到自己想要的东西，可以脱出后再进来。

①レーザーウェポン：很实用的通用武器，在全层的宝箱都可以拿到。这把武器在流程里的任务中只可拿到一把，所以也算属于稀有物品了。

②アーティファクトボウ：レイミ用武器，在B4、B6宝箱里随机获得。基础ATK2884，白板属性和7次合成机会，在打造最强武器“メデューミスティックボウ”前还算比较好用。不过“アーティファクトボウ”毕竟是レイミ最强的白板武器，从某种意义上来说，可发挥的潜力更大。

③インフィニティサーベル：这是フェイズ用的武器，在B7、B11宝箱里随机获得。基础ATK2550、INT2388，附带通常攻击气绝效果。最强武器“天





宝剑"天丛云""由于诸多负面效果被优先废弃，次强武器"オニックスサーベル"由于附带暗属性，实际发挥不太稳定。综合以上考虑，这把武器的实用性还是非常突出的。

④ブレイザーワンド：リムル用武器，在B7、B8宝箱里随机获得。基础ATK1163、INT2588，这把武器是针对火属性所强化，对于擅长火属性攻击的リムル来说，还是非常好用的。

⑤トライデントハープーン：サラ用武器，在B9、B13宝箱里随机获得。基础ATK1718、INT2497，是サラ的次强武器。白板属性是这把武器的最大优势，由于サラ的最强武器"ヴィクトリーランス"附带2个比较鸡肋的属性，无疑这把武器的发挥潜力更大。

⑥秘爪"红莲鹰"：メリクル用强力武器，在B10、B11宝箱里随机获得。这把武器基础ATK4999，非常高，仅次于最强的"ランブルクロー"。由于"ランブルクロー"附带的2个属性实在太过垃圾，而"秘爪"红莲鹰""则好得多。虽然合成次数才4，但这样高的基础攻击力已经足够，基本上靠装备合成来强化的话，达到9999的极限攻击力完全没问题。

⑦フラッドセプター：ミュリア用武器，在B14、B15宝箱里随机获得。基础ATK1815、INT2556，是ミュリア的次强武器。

⑧アルティメットキャノン：バッカス用武器，在B16、B18宝箱里随机获得。基础ATK3100，附带的2个属性还算不错。

⑨魔剑レヴァンテイン：エッジ用武器，在B17、B19宝箱随机获得。基础ATK3500，极高的稀有度。这把武器在该系统以往作品中都有着超强的属性，但在本作中却有点让人失望。虽然ATK还算可以，但负面数值和附带的1个鸡肋属性使得这把武器更多意义在于收藏。

⑩ロストモナークプレート：バッカス用防具，在B3、B5宝箱里随机获得。基础DEF2500，白板属性和8次合成机会，可以算是他的最强防具了。

⑪アブソリュートプロテクター：レイミ和メリクル用防具，在B11、B13、B16宝箱里随机获得。基础DEF1910，白板属性和12次合成机会，毫无疑问是她们的最强防具。

⑫自贩机くん3号：在B9宝箱里随机获得，主要贩卖的物品都是IC绘画所需要的材料。

全BOSS攻略

B2 サイナード古代种

RUSH增加量很快，魔法咏唱是零时间。不过已经对于踏破七星の洞窟的我方实力来说，这个BOSS没什么难度。另外这个BOSS的宝石效果全属性都有加成，想合全属性20防具是最方便的，可以的话最好把分析率刷到100%。

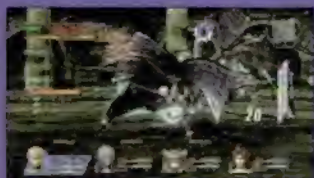
B4 リングビースト

BOSS身边还有2个杂兵，sight out发动要注意BOSS的突进攻击，另外还需要注意BOSS光属性光弹攻击，很轻松的就可以击破。这个BOSS说到底只是杂兵级别。

B6 キメラビースト

BOSS身边有2个灵系法师，如果属性抗性不高的话要及时消灭。这个奇美拉BOSS在流程多次也是以杂兵身份出现，只要注意它的旋转攻击伤害较大，其他也没什么难点了。

B8 アルマロス不完全体



基本战术和流程完全一样，先将它右边的外甲击破，待其露出核心弱点后再全力攻击，只是这次它附带"(刚体)ザードレス"技能，最好还是用sight out发动攻击。我个人比较推荐用エッジ单挑，先将其挑空，然后再对空3连击都可以准确的打中BOSS的外甲部分，最后还可以倒地追击打一下，重复几次BOSS很快就露出核心部分，继续重复前面的攻击方式即可。

B10 真·アルマロスII

基本战术和流程一样，必须要发动sight out让它的尾巴降下露出弱点，然后再全力攻击即可。需要注意的是边上的杂兵干扰也很大，可以对同伴战术设置分别击破，自己可以控制通常攻击极强的エッジ来和BOSS单挑。还有BOSS的近身攻击威力极大，如果被打出会心的话，伤害可达7万以上，基本是直接秒杀，要特别小心。杂兵会使用沉默魔法，最好事先准备对应的装备。注意这一战要快速解决BOSS，否则很容易被全灭。



B12 ヤサグレドラゴン

基本可以算是最终迷宫遇见の间里不死なる龙的强化版，打法还是一样，注意它的跳跃踩踏攻击伤害极高，打法基本没什么变化。

B14 星のコカビィ

和流程里的コカビィ战术完全一样，在它进行补给时全力攻击即可。不过BOSS和浮游生物的攻击力还是比较高的，如果不注意，防御力不高也有被全灭的可能。

B16 エッジコピー、バッカスコピー、ミュリアコピー

敌方时我方3名角色复制版本，最好优先击破HP最低的复制ミュリア，她有零时间咏唱魔法的技能，干扰很大，复制エッジ会使用沉默魔法，要注意。

B16B18 フェイズコピー、メリクルコピー、リムルコピー

依然是和复制同伴交战，注意复制リムル的召唤兽攻击威力极大，要优先击破，其他就没什么难点了。

当达到B20就要面对本作的最强敌人，同时也是tri-Ace经典的隐藏BOSS昴翼天使イセリア・クイーン。B20之后就是无限重复B19和B20的结构（根据制作人提示，这个迷宫其实上限层数为2000万……）。

作为本作的最强敌人，昴翼的实力自然是毋庸置疑的，挑战前全员的等级最好在120级以上。其实等级并不是很重要（当然一定的等级保证一定的基础数值还是需要的，特别是HP），装备的有效合成和搭配才是击破昴翼的关键。

昴翼的攻击方式如下

破灭闪：昴翼的通常攻击，用杖进行连续敲击。

光翼阵：在自身周围用羽毛架起光墙，靠近她的话HP和MP会下降，还附带气绝（スタン）效果。可以用rush combo发动必杀技来打消。

女王乱舞：先用杖挑起连续敲击，然后再用冲击波攻击的通常攻击。最后用冲击波的那段威力极高，DEF在7000以下的话，即便是99999的HP，也有可能被秒杀。

ディバインウェーブ：无属性大范围魔法，伤害基本在2万～3万左右，看准攻击判定并不难躲。这招亦可以说是昴翼的弱点，也是我们进攻的最佳时机。

スーパーノヴァ：HP在60%以下进入认真模式所使用的攻击技。基本范围和"ディバインウェーブ"类似，但这招无视HP和DEF，直接范围即死，可谓相当的无耻，是昴翼最具威胁的攻击技。



昴翼HP为1300万，全属性耐性，虽然没有其他BOSS无耻的刚体能力，不过她自身有rush槽自动增加的效果，所以她的rush槽上升速度比起其他敌人来要快不少。

HP在60%以下会进入认真模式（表现为身上有红色火焰包围），并且开始使用极具威胁的范围即死攻击"スーパーノヴァ"。这时她的rush槽自动增加速度是原来的2倍，基本上后期她90%都在处于rush状态下。而当她的HP在10%以下后，如果此时昴翼处于rush状态的话，rush槽下降速度将变得极慢。不过使用sight out的话，可以再次让她的rush槽快速下降。

和ガブリエ・セレスター样，第2次挑战时会增加一对翅膀，同时HP为原来的2倍，各项能力会有一定程度的提升。第3次挑战还会再增加一对翅膀，HP为原来的3倍，各项能力再次强化，这是她的最强形态。

由于リムル有个需要10分钟击破昴翼的收集，在900个战斗收集里难度最高，下面的攻略方式是针对这个战斗收集来展开。

首先准备一把通用武器"レーザーウェポン"，属性合成4个"HP伤害+35%"，其余15次全部合3A纹章"トライエンブレム"，这样这把武器最后的ATK应该在3100以上，可以量产复制。

上场人员用エッジ、レイミ和エイルマット这3位主攻手，还有一个名额自然是サラ。全员都开20级BEAT.B模式。当然，最后需要上场的リムル也需要准备好装备。

エッジ武器用"インペリアルソード"，属性合成4个"HP伤害+35%"，防具"战铠"鬼神王""。属性合成"HP伤害15%为0"、"最大HP+20%"、其余2个属性随意，可以是全能力+5，再利用3A纹章"トライエンブレム"合成使其防御整体属性再次上升。饰品一个必须是3A纹章，例外一个饰品属性最好合一个"攻击判定属性+1"。辅助技能装备"クリティカル"和"ガードレス"。必杀技一个也不要装。设置手动。

レイミ用通用武器"レーザーウェポン"，防具用"アブソリュートプロテクター"。属性合成"HP伤害15%为0"、2个"最大HP+20%"、"DEF+20%"，其余11次合成次数要全部用3A纹章合。饰品一个依然必须3A纹章（也可事先相互合成3次来加强基础属性）。另外一个饰品可以随意，建议合"ATK+10%"来强化攻击力。辅助技能装备"クリティカル"和"ATKブースト"。必杀技一个也不要装，AI设置全力集中攻击。

エイルマット也可以直接用通用武器"レーザーウェポン"，防具可以用"ユニバースアーマー"，属性合成"HP伤害15%为0"、"最大HP+20%"、2个"DEF+20%"，饰品一个3A纹章，另一个随意。辅助技能装备"クリティカル"和"Aガードレス"（或者"プライド"也可，但等级至少要求在210级以上）。必杀技装备3个"既龙破"。AI设置MP全力攻击

リムル武器需要通用的"レーザーウェポン"，防具可以使通用的"レーザースーツ"，属性合成"HP伤害15%为0"、2个"最大HP+20%"、"DEF+20%"，其余15次全部合3A纹章。饰品3A纹章必须，另一个随意。辅助技能随意，感觉ATK不够，可以装备一个10级的"ATKブースト"。AI设置手动。サラ可以随意，不过HP尽量要高，AI设置最小限度受到伤害。

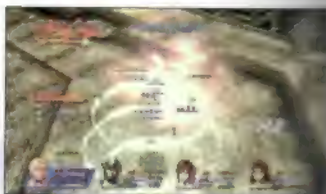
全体复活的"リザレクションミスト"要多准备一些，以防被昴翼的即死攻击"スーパーノヴァ"全灭，其他各种回复以及复活药也最好多准备一些。还有关键的无敌气绝道具"フェイントボトル"必须要准备。最好在昴翼2羽的时候去完成这个条件，这样难度系数将大幅降低。当然以下方法即使是6羽也是可以实行并成功的。

开战后先快速蓄气发动rush，之后就控制エッジ全力用通常攻击3连击去砍即可。基本上靠着20级BEAT.B影响，可以一直维持rush状态，以这样的状态和能力即使和昴翼对抗，也能够及时回复HP。レ……エイルマット就让他们自动攻……

当昴翼的HP下降到60%……进入认真模式，这时候操作的エ……千万要随时贴近昴翼，以防……攻击"スーパーノヴァ"。一……即死攻击，会很容易被打乱双……

当昴翼的rush状态基本……时，这就表示她的HP已经……了（大概在100万左右），这……续攻击几次就可以给エッジ使……气绝道具"フェイントボトル"……昴翼依然会盯着エッジ继续攻……其他一个人替换成リムル，……操作切换成手动模式。然后用……不断远程攻击即可，如果怕……以给リムル使用一个附加盲目（……グ）状态的道具，不过要注意……异常状态回复关掉，这样基本上……轻松的完成这个收集了。

sight out多重会心攻击……是可以对昴翼实施的，不过发动……out的人物用エイルマット比较……辅助技能的"プライド"是肯定要……备的。利用BEAT.S在20级……ードレス"的效果，首先在蓄……时先故意承受昴翼的攻击，然后……sight out即可。由于"プライド"影响（需要DEF达到9999），承受……的攻击不会造成太大的伤害，……不断发动必杀技吧。如果没有……心伤害就继续再用エイルマット……sight out。这种战术一般最快……7分钟左右击破6羽状态的昴翼，……可以在3分钟左右解决。



斗技场

进入方法

完成"惑星ローク"的所有剧情后可以开启竞技场。具体步骤为：与斗技场门前的"生真面目な系员"对话接受委托"受付のお姐さんはどこへ?"，再去"アストラル城下町"道具屋二楼接受委托"喉に效く药"，最后将"赤い药草"交给她即可开启斗技场。

规则

本作的斗技场分为单人（シングルバトル）、多人（チームバトル）以及车轮战（ダブルアップバトル）三种规则，其中车轮战为多人十连战，获得的奖励会比较可观。由于战斗中不能使用自己的道具，所以我们要在攻击型、回复型以及技巧型三类道具中选择其中的一种。不管是单人竞技场还是多人竞技场，挑战时都是以排名制来进行划分的。我们一开始进入斗技场时的初始排名都是101位，需要战胜排名靠前的对手才能提高自己的排名。

奖励

在斗技场中不断战胜敌人，我们就能够获得硬币奖励；当单人战和多人战首次达到Rank1的时候，还会有得到对应的奖牌；每个角色单人战达到Rank1，可以把斗技场的石像改为自己的形象。由于在比赛中我们最多只能挑战排名比自己高三位的对手，这里将硬币的奖励规则和兑换列表列出以供参考。在斗技场右侧柜台兑换奖品。其中……一些适用于通关前不错的装备。

斗技场硬币奖励规则

胜败	对手排名	点数变化	获得硬币数
胜利	高三位	+4	114－对手等级
	高两位	+3	111－对手等级
	高一位	+2	109－对手等级
	同排名	+1	108－对手等级
	低一位	+1	2
	低两位以下	无变化	2
失败	同排名以上	无变化	1
	低一位	−1	1
	低两位	−2	1
	低两位以下	−3	1

斗技场硬币兑换列表

[illegible]	[illegible]
完熟ベリィ	20 枚
モンスタージュエル	200 枚
ドラゴンのうろこ	300 枚
ワイルドシューター	1500 枚
ミスリルレイピア	1900 枚
クレストスピア	2200 枚
ミスリルソード	2500 枚
ドラゴンクロー	2800 枚
アースクレストレザー	3200 枚
クリスタルアーマー	3900 枚
ミスティローブ	4200 枚
インフェルノシックル	9000 枚
ダークブラッドチェーン	11000 枚
ダークエルヴンローブ	12000 枚

BOSS アシュレイ

条件 当我方多人竞技场的排名进入前 3.连续战斗后将排名保持在第 2 的位置.这样我们就能和排名第一的阿修雷(アシュレイ)交手了。当多人竞技场排名进入前 50 以后.在车轮战中胜 1 场以上.我们也有一定概率遇到阿修雷。

斗技场排名第一的阿修雷相比加百列和昂翼天使来说，实力要差上一大截，主要是因为他没有太多麻烦的异常属性攻击、范围伤害的技能也不多。战斗中我方可以利用速度的优势来与他进行周旋，只要掌握好节奏，阿修雷甚至连出手的机会都没有。而且，sight out 战术对他也非常奏效，战斗中可以多使用。



战斗收集

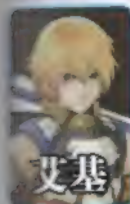


角色战斗收集是本作最大难点部分，9 名角色共 900 项收集，全部完成是相当的耗时间，至少需要 400 小时，对于想白金的玩家来说，简直就是噩梦。需要注意的是这些收集中的各项数据（例如击破数）在多周目是不能累计的。

部分角色的那些固定伤害算是比较讨厌的，伤害小的收集最好在游戏流程初期里完成，否则到了后面难度就高了许多。伤害大的收集就需要利用装备以及技能，再配合增加 ATK 上限的种子来完成。

部分角色要完成伤害 99999 是比较困难的，可利用防具和饰品合成把最大 HP 加到 99999，然后靠近敌人使用“リスキ－自爆ボム”即可轻松达成，最好找些火属性弱点的敌人。

部分收集难点和要点解析



艾基

【093】击破数 3 万：全部完成大概需要 70 小时，非常的耗时间。如果有连发手柄，可以挂机杀敌。在流程惑星レムリッククリア最后的[illegible]タワー打败 BOSS 后需要走一[illegible]长长的走廊，只要不通过封锁门，敌人会无限源源不断的出现，利用这个[illegible]就可以挂机了。同理如果把フェイズ派上场的话，他的战斗次数 3000 [illegible]可以顺便拿到。

【099】不装备武器伤害 99999：利用[illegible]具和饰品合成使 ATK 达到 5000 以上，使用 10 级“バーサーク”，然后用 rush combo 发动“レイジングストライク”可轻松达成。

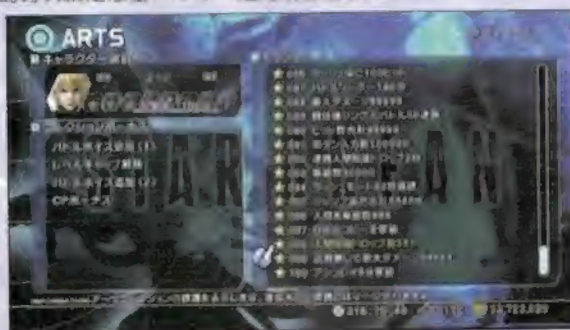
【067】rush 状态持续 60 秒：必须[illegible] AT.B 模式达到 20 级，找些攻击频率高的敌人，比如那些妖树。然后发动 rush 冲进敌群即可轻松完成。需要注意的是最好背对敌人，正面容易[illegible]挡敌人攻击。

【073】连续 6 次胜利：需要连续进行 7 场战斗，最佳的时机就是惑星エイオス的 8 连战，第一场不让エッジ上场，然后第 2 场把他换上直到结束战斗即可。同理 018、041、064 也可以这样完成。隐藏迷宫ワンダリングダンジョン里如果在 15 层以后碰到连战条件，也可以这样完成。

【023】恰好用魔法ヒーリング回复受伤的 HP 部分：首先需要让最大 HP 为 1（利用“妖术の纹章”合成到防具和饰品上可轻松达成）。辅助技能装备 10 级的“HP ブースト”后再卸下。接着使用 1 个“ブルーベリイ”和 2 个“奇妙な果实”，这样现在的 HP 应该是 5001。辅助技能装备 10 级的“レトロヒール”，在战斗中发动 3 次（达成后要卸下），这样 HP 应该是 5901。这时候使用 10 级的“ヒーリング”即可达成条件。如果“食欲旺盛”已经强化到 10 级，使用 4 个“奇妙な果实”即可。

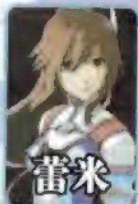
【095】跳跃高度合计 8848m：这个高度正好是珠穆朗玛峰的海拔高度，多发动必杀技“レイジングストライク”即可快速达成。

【090】连击数合计 99999：利用盗贼系瞬杀武器“チンケスレイヤー”合成把 ATK 降到 0，然后饰品合成“攻击判定 +4”，对付数量多的敌人不断用通常攻击磨吧。



序号	[illegible]
001	击败敌人数 100
002	连续首先攻击 5 次
003	以必杀技首先攻击
004	以必杀技击败敌人
005	先制战斗 10 次
006	最大伤害值 100
007	发动 sight out5 次
008	以起身攻击击败敌人
009	HIT 数合计 1000
010	伤害数值 55
011	击败敌人数 200
012	Rush 中 20HIT
013	无装备获得胜利
014	1 人完成 10HIT
015	先制战斗 30 次
016	最大伤害值 500
017	发动 sight out20 次
018	3 连锁战斗胜利
019	担当战斗队长 60 分钟
020	以倒地攻击击败敌人
021	击败敌人数 400
022	连续首先攻击 10 次
023	使用“ヒーリング”刚好回复被扣去的 HP
024	Rush 状态持续 20 秒钟
025	伤害数值 555
026	先制战斗 50 次
027	最大伤害值 1000
028	击败毒状态的敌人
029	连续正面攻击命中 10 次
030	HIT 数合计 3000
031	使用“グラン・ザッパー”击败敌人 100 次
032	通过人间知识获得掉落素材 20 次
033	击败敌人数 700
034	斗技场单人 20 胜
035	1 人完成 20HIT
036	只用足技击败敌人
037	先制战斗 100 次
038	最大伤害值 4000
039	发动 sight out50 次
040	Rush 连携最大 5 连击
041	4 连锁战斗胜利
042	斗技场单人 50 胜
043	击败敌人数 1000
044	连续首先攻击 20 次
045	伤害数值 5555
046	连续正面攻击命中 30 次
047	先制战斗 200 次
048	最大伤害值 10000
049	HIT 数合计 10000
050	Rush 连携最大 6 连击

序号	[illegible]
051	按键输入次数 10000
052	做出下蹲动作 200 次 (雷气)
053	通过人间知识获得掉落素材 50 次
054	以 Rush 连携击败“ゲリゴリ”
055	击败敌人数 2000
056	Rush 中 50HIT
057	担当战斗队长 120 分钟
058	击败人间系敌人数 200
059	先制战斗 300 次
060	最大伤害值 30000
061	发动 sight out200 次
062	以 Rush 连携发动决之技
063	斗技场单人 100 胜
064	5 连锁战斗胜利
065	击败敌人数 4000
066	连续首先攻击 30 次
067	Rush 状态持续 30 秒钟
068	最大伤害值 50000
069	击败人间系敌人数 500
070	HIT 数合计 30000
071	通过人间知识获得掉落素材 100 次
072	击败敌人数 8000
073	6 连锁战斗胜利
074	伤害数值 55555
075	1 人完成 30HIT
076	以“レイジング・ストライク”击败敌人 100 次
077	击败毒状态的敌人 100 次
078	最大伤害值 70000
079	发动 sight out1000 次
080	斗技场单人 200 胜
081	连续正面攻击命中 50 次
082	跳跃高度合计 3776m
083	击败阿修雷 (アシュレイ)
084	击败敌人数 15000
085	连续首先攻击 50 次
086	Rush 中 100HIT
087	担当战斗队长 180 分钟
088	最大伤害值 99999
089	斗技场单人 50 连胜
090	HIT 数合计 99999
091	按键输入次数 100000
092	连续通过人间知识获得掉落素材 2 次
093	击败敌人数 30000
094	Rush 状态持续 60 秒钟
095	跳跃高度合计合计 8848m
096	击败人间系敌人数 999
097	击败自己的复制角色
098	通过人间知识获得掉落素材 255 次
099	无武器达成最大伤害值 99999
100	5 分钟内击败阿修雷 (アシュレイ)



【048】连续7次会心：只要连续发动7次sight out即可。

【044】连续异常状态回避5回：装备一种异常状态完全回避的饰品，然后使用对应附加异常状态的道具5次即可。

【067、065、078】各种异常状态回复99回：这些对自己附加异常状态的道具需要在"自贩机くん2号"上才能买到。然后把サラ的作战设置为"被害を最小限に"，全部攻击魔王都关掉，这样对自己使用异常状态道具后，サラ会立刻解除。

【070】连续ガッツ战斗不能回避15回：利用防具和饰品合成让最大HP为1(例如"妖术の纹章")，其余全部合"ガッツで战斗不能回避确率アップ"这个能力，然后辅助技能装备"ガッツ"，找些攻击频率高的敌人很快就可以达成。同理达成039也用不了多少时间。

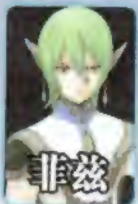
【094】连续0伤害50回：把魔法属性加到20后，承受属性魔法攻击即可轻松完成。或者使用无敌气绝药"フェイントボトル"也可。

【088】rush状态中100连击：BEAT.B模式20级，装备合攻击判定+4。找些数量多的敌人发动rush，然后远距离通常攻击配合"荒燕"即可。

【033、075】恰好1分钟和3分钟击破敌人：注意开菜单是不计入时间的。可以在战前开始马上打开菜单作准备，然后自己看秒表之类的计时器去计算时间击破敌人即可完成。

【087】MP吸收合计3万：用IC绘画制作几个"ダークネスブレード+"，然后冲进敌人群里使用"ダークネスブレード+"即可轻松达成。比较好的对象就是七星の洞窟B1的毒蜂，最好先发动rush状态以避免动作被打断。

序号	要求
001	未被锁定获得胜利
002	连续会心3次
003	回避状态异常
004	毒状态中回复10次
005	以"ガッツ"技能回避战斗不能
006	最大伤害值100
007	只用跳跃攻击击败敌人
008	连续Long攻击命中4次
009	伤害数值111
010	RushMAX状态胜利
011	连续0伤害5次
012	以近身攻击击败敌人
013	连续会心4次
014	不MP消费胜利20次
015	对空攻击命中2名敌人
016	Rush中20HIT
017	以"ガッツ"技能回避战斗不能10次
018	最大伤害值500
019	麻痹状态中回复10次
020	连续Long攻击命中9次
021	只用足技击败敌人
022	1场战斗中3次从战斗不能中回复
023	连续0伤害10次
024	击败植物系敌人数200
025	连续会心5次
026	干扰敌人咒文咏唱
027	只用足技击败敌人20次
028	以"ガッツ"技能回避战斗不能30次
029	最大伤害值1000
030	击败麻痹状态的敌人
031	连续Long攻击命中15次
032	通过植物知识获得掉落素材20次
033	刚好1分击败敌人
034	在敌人背后会心一击
035	伤害数值1111
036	连续会心6次
037	干扰敌人咒文咏唱10次
038	斗技场单人20胜
039	以"ガッツ"技能回避战斗不能50次
040	以"乱樱"击败敌人100次
041	最大伤害值4000
042	诅咒状态中回复10次
043	连续Long攻击命中22次
044	连续状态异常回避5次
045	击败植物系敌人数300
046	连续0伤害20次
047	在敌人弱点部位会心一击
048	连续会心7次
049	干扰敌人咒文咏唱44次
050	斗技场单人50胜
051	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能5次
052	最大伤害值10000
053	MP吸收合计5000
054	连续Long攻击命中30次
055	通过植物知识获得掉落素材50次
056	伤害数值11111
057	毒状态中回复99次
058	干扰敌人咒文咏唱99次
059	Rush中50HIT
060	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能10次
061	最大伤害值数值值30000
062	连续Long攻击命中39次
063	1场战斗中10次从战斗不能中回复
064	连续0伤害30次
065	麻痹状态中回复99次
066	斗技场单人100胜
067	状态异常3种重复
068	干扰敌人咒文咏唱144次
069	MP吸收合计20000
070	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能15次
071	最大伤害值50000
072	植物系击败数500
073	连续Long攻击命中49次
074	通过植物知识获得掉落素材100
075	刚好3分钟击败敌人
076	一步未动获得胜利
077	干扰敌人咒文咏唱200次
078	诅咒状态中回复99次
079	击败麻痹状态的敌人100次
080	只用跳跃攻击击败敌人100次
081	不消费MP获得胜利100次
082	连续Long攻击命中60次
083	连续0伤害40次
084	斗技场单人200胜
085	以"天翔"击败敌人100次
086	干扰敌人咒文咏唱255次
087	MP吸收合计30000
088	Rush中に100HIT
089	最大伤害值70000
090	状态异常4种重叠
091	斗技场单人50连胜
092	连续Long攻击命中72次
093	连续以植物知识获得掉落素材2次
094	连续0伤害50次
095	植物系击败数999
096	干扰敌人咒文咏唱500次
097	通过植物知识获得掉落素材255
098	最大伤害值99999
099	连续Long攻击命中85次
100	击败自己的复制角色



【100】ゲリゴリ系敌人击破数55：流程里的BOSS除了アラネアの皆的BOSSドラゴンニュート以及最终迷宫的创生の使徒外，其他都是ゲリゴリ系，共6种。当然最终迷宫异空间的所有BOSS以及最终BOSSサタナエル也是属于ゲリゴリ系。此外还有七星の洞窟B3、B6、B7的BOSS以及ワンダリングダンジョンB8、B10、B14的BOSS都属于ゲリゴリ系。比较快速的方法是打七星の洞窟的3个BOSS，然后击破ガブリエ・セレスタ退出迷宫后全BOSS会复活，重复10多次即可完成。最后剩6种左右时，也可以去异空间一口气拿了。拿这个收集最好对フェイズ的通常攻击进行全面强化，武器用全员通用的"レーザーウエポン"，属性合成4个"HP伤害+35%"，其余15次全部合3A纹章"トライエンブレム"。饰品合"攻击判定+3"，ATK不够的话还需要合ATK+10%。

【092】击破130种敌人：本游戏一共有153种敌人，除了斗技场的黑鹫必须固定由エッジ独自战斗外，其他敌人都可以让フェイズ来击破。需要注意流程里一些期间限定的敌人，还有任务迷宫アストラル洞窟里的敌人。创生の使徒和最终BOSSサタナエル击破后保存记录数据也是有效的。如果全部敌人都由フェイズ来击破的话，那么当击破七星の洞窟最终BOSSガブリエ・セレスタ后，正好130种达成。

【090】在1场战斗中获得8个晶格奖励：找些会分离的敌人，例如神殿洞窟里的051植物系敌人ヴァミットゲル，在敌人HP不多后等它先分离，然后用sight out击破即可。

【009、023、031、042、051、063、071】各类将敌人HP降到固定数值：这些一般在初期就应该完成，多利用密着攻击一般很容易达成。如果是后期的话，需要先把敌人HP降到一定程度以后，再把ATK降到0（利用盗贼系瞬杀武器"チンケスレイヤー"合成很容易达成），然后用密着攻击慢慢磨。

【070】1秒内用魔法アンチドート解毒：战斗中先让フェイズ咏唱"アンチドート"，然后再切换让其他同伴对自己使用中毒道具，接着马上再切换回フェイズ。如果时间掌握好，就可以拿到这个收集了。

【080】rush状态中50次会心伤害：20级BEAT.B模式必须，找些数量多的敌人，把ATK数值调低，然后发动rush不断出密着攻击即可。可以利用"バイオリズム诊断机"来提高会心出现率。

【048】连续7次气绝成功：对数量多的敌人使用"小型爆弹(スタンタイプ)"，成功后可以逃跑再进入战斗，重复几次即可。

【094】对8个发动sight out：首先BEAT.S模式必须17级以上，找斗技场组队战原排名99的"虫・虫・虫"比较轻松达成。



序号	条件
[illegible]	击败 10 种敌人
[illegible]	战斗 50 次
[illegible]	只用武器攻击击败敌人
[illegible]	最大伤害值 100
[illegible]	以地属性咒文攻击敌人弱点属性
[illegible]	击败虫系敌人数 100
[illegible]	只用咒文击败敌人呢
[illegible]	1 场战斗中 3 次获得晶格奖励
[illegible]	敌人剩余 HP9
[illegible]	帮助毒状态的同伴回复
[illegible]	1 人完成 10HIT
[illegible]	战斗 100 次
[illegible]	愤怒 10 次
[illegible]	最大伤害值 500
[illegible]	以近身攻击击败敌人
[illegible]	连续眩晕敌人成功 2 次
[illegible]	同时对 2 名敌人 sight out
[illegible]	5 秒钟以内解除毒状态
[illegible]	使用 "エネミーサーチ" 10 次
[illegible]	Rush 中 10 次会心 HIT
[illegible]	击败 20 种敌人
[illegible]	战斗 200 次
[illegible]	敌人剩余 HP7
[illegible]	最大伤害值 1000
[illegible]	击败虫系敌人数 200

序号	条件
026	连续眩晕敌人成功 3 此
027	以技能 "バーサーク" 状态击败敌人
028	以技能 "アイスニードル" 冻结敌人
029	滞空时间合计 30 分钟
030	同时对 3 名敌人 sight out
031	敌人剩余 HP5
032	以冻结破坏击败敌人
033	战斗 333 次
034	愤怒 20 次
035	最大伤害值 4000
036	斗技场单人 20 胜
037	连续眩晕敌人成功 5 次
038	1 场战斗中 4 次获得晶格奖励
039	以毒状态获得胜利
040	1 人完成 20HIT
041	突刺攻击 1000 次
042	敌人剩余 HP4
043	击败 40 种敌人
044	战斗 500 次
045	以水属性咒文攻击敌人弱点属性
046	最大伤害值 10000
047	斗技场单人 50 胜
048	连续眩晕敌人成功 7 次
049	只用咒文击败敌人 100 次
050	同时对 4 名敌人 sight out

序号	条件
051	敌人剩余 HP3
052	攻击敌人弱点部位
053	战斗 777 次
054	战斗 777 次
055	愤怒 30 次
056	最大伤害值 30000
057	持续 "バーサーク" 状态 2 分钟
058	被盗取后让敌人逃掉
059	一步不动获得胜利
060	以暗属性咒文攻击敌人弱点属性
061	以技能 "ロックレイン" 完成 8HIT
062	同时对 5 名敌人 sight out
063	敌人剩余 HP2
064	击败 60 种敌人
065	战斗 1000 次
066	斗技场单人 100 胜
067	最大伤害值 50000
068	1 场战斗中 5 次获得晶格奖励
069	叠加技能 "ワイズ" 4 次
070	1 秒钟以内解除毒状态
071	敌人剩余 HP1
072	突刺攻击 2000 次
073	吸收地属性攻击
074	以技能 "パイルハンマー" 击败敌人 100 次
075	战斗 1500 次

序号	条件
076	愤怒 40 次
077	吸收水属性攻击
078	最大伤害值 70000
079	击败虫系敌人数 500
080	Rush 中 50 次会心 HIT
081	连续击败同种敌人 50 次
082	1 人完成 30HIT
083	吸收暗属性攻击
084	击败 100 种敌人
085	战斗 2000 次
086	斗技场单人 200 胜
087	持续 "バーサーク" 状态 5 分钟
088	以技能 "リーブスライサーで" 击败敌人 100
089	只用咒文击败敌人 255 次
090	1 场战斗中 8 次获得晶格奖励
091	斗技场单人 50 连胜
092	敌 130 种类击败
093	战斗 3000 次
094	同时对 6 名敌人 sight out
095	1 场战斗中愤怒 3 次
096	最大伤害值 99999
097	击败虫系敌人数 999
098	击败自己的复制角色
099	突刺攻击 3000 次
100	"グリゴリ" 类敌人击败数 55



【100】10 分钟击破昂翼：需要在 10 分钟内击破游戏最强的敌人，是本游戏难度最高的收集。可以的话，最好在昂翼 ? 羽的时候去完成这个条件。等到 4 羽和 6 羽的时候 HP 分别会增至 ? 倍和 3 倍，难度将激增。具体细节可参考攻略昂翼的部分，有详细说明。

【099】用初级火魔法ファイアボルト打出 99999 伤害：也是个高难度的收集。实施对象建议找七星の洞窟 BF7 的 BOSS，这个 BOSS 正好是火属性弱点。武器必须合成 4 个"火属性魔法伤害 +15%"，INT 必须在 5000 以上，必须装备 6 个"ファイアボルト"，还有"バーンスピリット"要强化到 10 级，当然如果 INT 已经达到 9999 的话就没必要了。进入战斗后先使用"バーンスピリット"使 INT 上升 100%，然后利用 Link Combo 的伤害补正，6 次取消后有 280% 的伤害加成，如果 6 次取消后正好打中 BOSS 的核心弱点部分，就可以轻松达成 99999 伤害。

【014、086】MP 为 0 和 1 胜利：先对自己使用附加诅咒(呪い)状态的道具。0 的话可以直接使其下降到最低，而 1 的话，先下降到一定程度，然后可用"ハイド"来调整。

【076】连续使用辅助技能エナジーシールド成功 4 次："エナジーシールド"强化到 10 级发动概率为 25%，找些攻击频率高的敌人即可，很需要运气。

【060】连续用辅助魔法サイレンス成功 10 次：在惑星レムリック可以找トリオム村附近的植物系敌人，成功后逃跑再进入战斗，重复几次即可。

让マンドラゴラ哭泣：マンドラゴラ出现在惑星ローク的トロップ附近，对其使用 sight out 即可。

序号	条件
001	以火属性咒文攻击敌人弱点属性
002	获得晶格奖励
003	以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 10 次
004	战斗不能 10 次
005	以近身攻击击败敌人
006	只用 "ファイアボルト" 获得胜利
007	倒地 40 次
008	未被锁定获得胜利
009	维持 RushMAX1 分钟
010	敌人全体逃走
011	最大伤害值 100
012	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
013	以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 30 次
014	以 MP0 获得胜利

序号	条件
015	连续沉默动人成功 3 次
016	只用 "ウィンドブレード" 击败敌人
017	伤害数值 123
018	让敌人 "マンドラゴラ" 哭泣
019	合计 10000Fol 金钱入手
020	发动技能 "ハイド" 20 次
021	击败沉默状态的敌人
022	最大伤害值 500
023	战斗中移动距离 1km
024	以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 80 次
025	战斗不能 30 次
026	以风属性咒文攻击敌人弱点属性
027	连续发动 "エナジーシールド" 2 次
028	倒地 100 次

序号	条件
029	前转移动距离 10km
030	以 "ライトニングボルト" 命中 3 名敌人
031	通过死灵知识获得掉落素材 20 次
032	最大伤害值 1000
033	1 场战斗中 20 次倒地
034	击败死灵系敌人数 100
035	以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 100 次
036	吸收火属性攻击
037	连续沉默敌人成功 5 次
038	斗技场单人 20 胜
039	倒地 200 次
040	伤害数值 1234
041	以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 200 次
042	击败盗贼系敌人数 100
043	最大伤害值 4000
044	发动技能 "ハイド" 20 次
045	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 10 次
046	战斗不能 50 次
047	以 "バーニング・スター" 击败敌人 100 次
048	吸收雷属性攻击
049	连续发动技能 "エナジーシールド" 3 次
050	倒地 333 次
051	斗技场单人 50 胜
052	击败死灵系敌人数 300
053	通过死灵知识获得掉落素材 50 次
054	最大伤害值 10000
055	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 20 次
056	吸收风属性攻击
057	回转 123 次
058	1 场战斗中召唤兽 "ケルベロス" 登场 10 次
059	一步未动获得胜利
060	连续沉默敌人成功 10 次
061	伤害数值 12345
062	击败盗贼系敌人数 300
063	最大伤害值 30000
064	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 30 次

序号	条件
065	战斗不能 70 次
066	1 场战斗中 40 次倒地
067	斗技场单人 100 胜
068	合计获得 100000Fol 金钱
069	战斗中被变为南瓜
070	以南瓜状态获得胜利
071	通过死灵知识获得掉落素材 100 次
072	最大伤害值 50000
073	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 40 次
074	发动技能 "ハイド" 100 次
075	击败死灵系敌人数 500
076	连续发动技能 "エナジーシールド" 4 次
077	连续通过死灵知识获得掉落素材 2 次
078	以技能 "エクスプロージョン" 完成 10HIT
079	最大伤害值 70000
080	击败盗贼系敌人数 999
081	回转 456 次
082	以 "バーニング・スター" 完成 12HIT
083	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 50 次
084	战斗不能 100 次
085	击败沉默状态的敌人 100 次
086	以 MP1 获得胜利
087	斗技场单人 200 胜
088	击败昂翼天使(イセリア・クィーン)
089	以技能 "グランド・フレイム" 击败敌人 100 次
090	通过死灵知识获得掉落素材 255 次
091	最大伤害值 99999
092	合计获得 1000000Fol 金钱
093	连续以召唤兽 "ケルベロス" 击败敌人 60 次
094	斗技场单人 50 连胜
095	击败死灵系敌人数 999
096	以 "バーニング・スター" 完成 16HIT
097	击败自己的复制角色
098	击败敌人 "メタルチンケ" 99 次
099	技能 "ファイアボルト" 最大伤害值 99999
100	10分钟内击败昂翼天使(イセリア・クィーン)



【092】连续 0 伤害 35 回：把魔法属性加到 20 后，承受属性魔法攻击即可轻松完成。或者使用无敌气绝药"フェイントボトル"也可。

【099】连续不倒地击破 128 回：尽量把 HP 提高，装备辅助"ガードレス"（最好强化到 10 级），找些弱的敌人即可。

【011、036、061、080】恰好规定时间胜利：和レイミ的恰好时间击破敌人类似，注意开菜单是不计入时间的。可以在战前开始马上打开菜单作准备，然后自己看秒表之类的计时器去计算时间结束战斗即可达成。

【034】恰好伤害一击击破敌人：要求是打出的伤害正好和敌人的最大 HP 吻合。装备要求是武器装备通用的"レーザーウェポン"，防具装备"雷装甲"武神威""，饰品 1 个装备"コカビエル・ピットジュエル"（コカビエル・ピット宝石）和 3A 纹章"トライエンブレム"。辅助技能装备 10 级"ATK ブースト"，BEAT.S 模式 20 级，这样 ATK 为 3317。去找惑星ローク沙漠附近的 047 号绿猩猩ディザートオーガ（HP7205），用 10 级必杀技"ターミネーション"攻击即可，伤害在 7180 ～ 7250 之间浮动。

【091】连续恰好伤害 2 次击破敌人：对象为 057 号惑星ローク神殿附近的鸟人ハーピー（HP4090），先对其使用 2 次伤害 2000 的"ワイド电磁ボム"，然后用其他任何类型伤害 90 的小型爆弹。之后再重复 1 次即可达成收集。

【100】rush 状态持续 120 秒：必须 BEAT.B 模式达到 20 级，找些攻击频率高的敌人，比如那些妖树。然后发动 rush 冲进敌群即可轻松完成。需要注意的是最好背对敌人，正面容易格挡敌人攻击。

【057】只使用サポートメカ武器击破敌人：サポートメカ武器在说明中有标注，其实在完成 098 的同时，这个收集已经顺便完成了。

【070】コカビエル・ピット击破数达到 100：コカビエル・ピット就是 En II 的 BOSS コカビエ身边的浮游生物，这些浮游生物每个 HP118。需要注意的是，它们只要受到攻击会消失，所以要达成条件，需要攻击伤害超过 118 才行。由于コカビエル・ピット的弱点是暗属性，如果攻击不够，可以在武器上合成暗属性附加，然后战斗中使用 10 次大范围的"ブラックホール・トレイン"即可达成条件。同理在最终迷宫异空间出现的コカビエル・ピット（HP249），以及隐藏迷宫ワンダリングダンジョン 14 层的星のコカビエル・ピット（HP2004）也是可以达成收集的。

序号	要求
001	连续 Long 攻击命中 4 次
002	连续"ガード"防御 5 次
003	伤害值刚好将敌人击败
004	以最后一击结束战斗 10 次
005	最速战斗时间 90 秒钟
006	最大伤害值 500
007	跳跃攻击击败敌人 10 次
008	击败机械（メカ）系敌人数 100
009	紧急修复 16 次
010	以近身攻击击败敌人
011	刚好 1 分钟获得胜利
012	连续"ガード"防御 8 次
013	直接攻击オンリー击败
014	以最后一击结束战斗 30 次
015	伤害数值 512
016	最大伤害值 1000
017	连续 Long 攻击命中 8 次
018	发动 Rush30 次
019	击败烟雾状态的敌人
020	击败敌人（未倒地）30 次
021	以技能"サンダー・アーム"完成 8HIT
022	连续 0 伤害 15 次
023	跳跃攻击击败敌人 55 次
024	伤害数值 1024
025	以最后一击结束战斗 60 次
026	最速战斗时间 70 秒钟
027	最大伤害值 4000
028	击败机械（メカ）系敌人数 300
029	连续 Long 攻击命中 12 次

序号	要求
030	紧急修复 32 次
031	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 20 次
032	伤害数值 4096
033	连续"ガード"防御 11 次
034	伤害值刚好将敌人一击击败
035	以最后一击结束战斗 100 次
036	刚好 2 分钟获得胜利
037	最大伤害值 10000
038	斗技场单人 20 胜
039	发动 Rush60 次
040	跳跃攻击击败敌人 255 次
041	击败敌人（未倒地）100 次
042	持续 Rush 状态 15 秒钟
043	伤害数值 16384
044	连续 Long 攻击命中 16 次
045	连续以最后一击结束战斗 10 次
046	最快战斗时间 50 秒钟
047	最大伤害值 30000
048	以技能"ブラックホール・トレイン"命中 3 名敌人
049	斗技场单人 50 胜
050	伤害数值 32768
051	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 50 次
052	连续"ガード"防御 14 次
053	以 Long 攻击命中烟雾状态的敌人
054	连续以最后一击结束战斗 15 次
055	击败机械（メカ）系敌人数 500
056	连续 Long 攻击命中 30 次
057	只用辅助机械"サポートメカ"击败敌人
058	发动 Rush99 次

序号	要求
059	紧急修复 64 次
060	连续击败敌人（未倒地）32 次
061	刚好 3 分钟获得胜利
062	连续 0 伤害 25 次
063	斗技场单人 100 胜
064	连续以最后一击结束战斗 20 次
065	最速战斗时间 30 秒钟
066	最大伤害值 50000
067	持续 Rush 状态 20 秒钟
068	连续 Long 攻击命中 50 次
069	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 100 次
070	圣域"コカビエル・ピット"的击败数达到 100
071	连续"ガード"防御 17 次
072	击败烟雾状态的敌人数 100
073	连续以最后一击结束战斗 30 次
074	伤害数值 65536
075	最大伤害值 70000
076	连续通过机械（メカ）知识获得掉落素材 2 次
077	发动 Rush150 次
078	紧急修复 256 次
079	连续击败敌人（未倒地）64 次

序号	要求
080	刚好 5 分钟获得胜利
081	持续 Rush 状态 30 秒钟
082	无操作获得胜利
083	斗技场单人 200 胜
084	连续以最后一击结束战斗 40 次
085	最速战斗时间 20 秒钟
086	最大伤害值 99999
087	连续 0 伤害 35 次
088	连续 Long 攻击命中 80 次
089	斗技场单人 50 连胜
090	击败的自己的复制角色
091	连续 2 次伤害值刚好将敌人击败
092	连续"ガード"防御 20 次
093	击败机械（メカ）系敌人数 999
094	连续以最后一击结束战斗 50 次
095	最速战斗时间 10 秒钟
096	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 255 次
097	发动 Rush255 次
098	以"ゴッドスレイヤー"击败敌人 100 次
099	连续击败敌人（未倒地）128 次
100	持续 Rush 状态 120 秒钟



【096、015】rush 状态中 120 连击和 20 次会心：BEAT.B 模式 20 级，找流程或者异空间的 BOSS コカビエル，在它进行补给时发动 rush，然后不断出"フラッシュ・ミャリオット"等连击数高的必杀技即可。

【088】连击数合计 99999：利用盗贼系瞬杀武器"チンケスレイヤー"合成把 ATK 降到 0，然后饰品合成"攻击判定 +4"，对付数量多的敌人不断用通常攻击磨吧。

【012】背后攻击击破敌人：对自己使用附加盲目（フォグ）状态的道具，然后等敌人靠近再出通常攻击即可达成。

【034】阻止敌方逃跑：会逃跑的敌人只限盗贼系敌人，可以在它们附近待机，等他们出现逃跑的动作时再出通常攻击即可达成。

【047】连续道具回复 20 次：这个要求很简单，需要注意的是必须在 HP 没有满的情况使用道具才有效。方便的话，可以给自己使用附加毒状态的道具。

【059】夺回被盗取的金钱：对象只有盗贼系敌人，先待机让他们偷窃，然后再击破即可。

【078】连续ガッツ战斗不能回避 1[illegible]次：利用防具和饰品合成让最大 HP 为 1（例如"妖术の纹章"），其余全[illegible]合"ガッツで战斗不能回避确率アップ"这个能力，然后辅助技能装备"ガッツ"，找些攻击频率高的敌人很快[illegible]可以达成。同理达成 050 也用不了多少时间。

【097】连续获得晶格奖励 50 回：可[illegible]顺便和斗技场 50 连胜奖励一起完成。

【100】ガブリエ・セレスタ 10 分[illegible]击破：这个收集要求对于必杀技[illegible]优越，攻击力强大的メリクル来说[illegible]是很简单的，最好等装备强化足够[illegible]去挑战。单挑的话，只需要在 sight out 后连续使用"エクス・クロ[illegible]"就已经足够，注意确保对方出现[illegible]硬直再继续攻击，没出现硬直就[illegible]发动 sight out 再组织进攻，时[illegible]概在 7 分钟左右就可以击破了。

序号	要求
001	最大伤害值 500
002	只用必杀技击败敌人
003	1 人完成 10HIT
004	以起身攻击击败敌人
005	HIT 数合计 1000
006	最长战斗时间 5 分
007	击败鸟系敌人数 100
008	以必杀技首先攻击
009	偷盗食物
010	伤害数值 777
011	最大伤害值 1000
012	以背后攻击击败敌人
013	Rush 中 25HIT

序号	要求
014	连续以道具回复 HP20 次
015	Rush 中 20 次会心 HIT
016	以技能"ガッツ"回避战斗不能
017	连续获得晶格奖励 10 次
018	只用足技击败敌人
019	偷盗成功 10 次
020	1 人完成 15HIT
021	从敌人的背后发动会心一击
022	最大伤害值 4000
023	只用必杀技击败敌人 20 次
024	攻击敌人的弱点部位
025	以"バーサーク"的状态击败敌人
026	击败鸟系敌人数 200

序号	要求
[illegible]	HIT 数合计 3000
[illegible]	偷盗饰品
[illegible]	伤害数值 7777
[illegible]	偷盗成功 20 次
[illegible]	[illegible]获得素材掉落 20 次
[illegible]	最大伤害值 10000
[illegible]	[illegible]回避战斗不能 10 次
[illegible]	干扰敌人的逃走
[illegible]	斗技场单人 20 胜
[illegible]	[illegible]获得胜利胜利
[illegible]	[illegible]获得晶格奖励 20 次
[illegible]	[illegible]攻击击败敌人
[illegible]	1 人完成 20HIT
[illegible]	偷盗成功 30 次
[illegible]	[illegible]
[illegible]	最大伤害值 30000
[illegible]	[illegible]击败敌人 70 次
[illegible]	斗技场单人 50 胜
[illegible]	HIT 数合计 10000
[illegible]	最长战斗时间 10 分
[illegible]	[illegible]道具回复 30 次
[illegible]	[illegible]击败敌人 100 次
[illegible]	HIT 数合计 20000
[illegible]	[illegible]回避战斗不能 30 次
[illegible]	偷盗成功 40 次
[illegible]	[illegible]获得素材掉落 50 次
[illegible]	偷盗防具
[illegible]	击败鸟系敌人数 300
[illegible]	1 人完成 25HIT
[illegible]	[illegible]距离 42.195km
[illegible]	连续跳跃 55 次
[illegible]	Rush 中 55HIT
[illegible]	夺回被盗的金钱
[illegible]	[illegible]获得晶格奖励 30 次
[illegible]	偷盗成功 50 次
[illegible]	斗技场单人 100 胜
[illegible]	最大伤害值 50000

序号	要求
064	只用必杀技击败敌人 200 次
065	以南瓜状态击败敌人
066	以技能"マックス・エクステンション"命中3名敌人
067	对 1 名敌人发动 10 次
068	HIT 数合计 30000
069	偷盗武器
070	连续以技能"ガッツ"回避战斗不能 5 次
071	发动 sight out20 次
072	通过鸟知识获得素材掉落 100 次
073	最大伤害值 70000
074	连续通过鸟知识获得素材掉落 2 次
075	滞空时间合计 60 分钟
076	1 人完成 30HIT
077	击败鸟系敌人数 500
078	连续以技能"ガッツ"回避战斗不能 10 次
079	以技能"マックス・エクステンション"命中5名敌人
080	伤害数值 77777
081	发动 sight out50 次
082	斗技场单人 200 胜
083	最大伤害值 99999
084	只用必杀技击败敌人 500 次
085	连续获得晶格奖励 40 次
086	击败加百列(ガブリエ・セレスタ)
087	以技能"スクリュー・スパイク"击败敌人 100 次
088	HIT 数合计 99999
089	斗技场单人 50 连胜
090	最长战斗时间 15 分钟
091	发动 sight out200 次
092	对 1 名敌人发动 sight out30 次
093	通过鸟知识获得素材掉落 255 次
094	1 人完成 35HIT
095	击败鸟系敌人数 999
096	Rush 中 120HIT
097	连续获得晶格奖励 50 次
098	击败自己的复制角色
099	发动 sight out1000 次
100	10分钟以内击败加百列(ガブリエ・セレスタ)

序号	要求
001	未被锁定获得胜利
002	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
003	以最近距离对敌人发动咒文
004	MP 吸收合计 200
005	只用近身攻击击败敌人
006	愤怒 10 次
007	战斗 1 小时以上
008	发动 Rush30 次
009	击败魔物系敌人数 100
010	只用道具击败敌人
011	连续 0 伤害 5 次
012	只用咒文击败敌人
013	MP 吸收合计 1000
014	连续咒文咏唱成功 10 次
015	最大伤害值 1000
016	以水属性咒文攻击敌人弱点属性
017	战斗 2 小时以上
018	以"バーサーク"状态击败敌人
019	以冻结破坏击败敌人
020	击败距离 20m 以上的敌人
021	以毒状态的伤害击败敌人
022	连续 MP 消费胜利 10 次
023	使用"ヒーリング"刚好回复被扣去的 HP
024	以技能"ライトニングブラスト"命中 3 名敌人
025	MP 吸收合计 5000
026	只用咒文击败敌人 10 次
027	最大伤害值 4000
028	斗技场单人 20 胜
029	战斗 3 小时以上
030	发动 Rush60 次
031	以 3 种属性攻击击败敌人
032	通过魔物知识获得素材掉落 20 次
033	连续咒文咏唱成功 20 次
034	不咏唱发动咒文
035	愤怒 20 次
036	MP 吸收合计 10000
037	连续 0 伤害 10 次
038	最大伤害值 10000
039	以暗属性咒文攻击敌人弱点属性
040	战斗 4 小时以上
041	斗技场单人 50 胜
042	以技能"シャドウェードル"击败敌人 100 次
043	吸收雷属性攻击
044	咒文咏唱成功 50 次
045	连续咒文咏唱成功 50 次
046	MP 吸收合计 30000
047	连续 0 伤害 20 次
048	最大伤害值 30000
049	连续 MP 消费胜利 30 次
050	击败魔物系敌人数 300

序号	要求
051	战斗 5 小时以上
052	发动 Rush99 次
053	通过魔物知识获得素材掉落 50 次
054	以"ディープフリーズ"冻结 2 名敌人
055	MP 吸收合计 50000
056	只用咒文击败敌人 100 次
057	对濒死状态的 4 名同伴发动"フェアリーヒール"
058	最大伤害值 50000
059	斗技场单人 100 胜
060	战斗 6 小时以上
061	愤怒 30 次
062	吸收水属性攻击
063	只用道具击败敌人 50 次
064	1 场战斗中愤怒 2 次
065	连续发动技能"ファーストエイド"2 次
066	MP 吸收合计 70000
067	连续 MP 消费胜利 50 次
068	连续 0 伤害 30 次
069	以 4 种属性攻击击败敌人
070	最大伤害值 70000
071	吸收暗属性攻击
072	战斗 7 小时以上
073	发动 Rush150 次
074	通过魔物知识获得素材掉落 20 次
075	只用毒状态的伤害击败敌人
076	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能 10 次
077	愤怒 40 次
078	以技能"プラズマサイクロン"击败敌人 100 次
079	MP 吸收合计 99999
080	连续通过魔物知识获得素材掉落 2 次
081	击败魔物系敌人数数 500
082	连续 0 伤害 40 次
083	斗技场单人 200 胜
084	战斗 8 小时以上
085	以技能"ダークイーター"击败敌人 100 次
086	以冻结破坏击败敌人数 100
087	连续 0 伤害 50 次
088	斗技场单人 50 连胜
089	以技能"ディープフリーズ"冻结 3 名敌人
090	连续咒文咏唱成功 100 次
091	最大伤害值 99999
092	战斗 9 小时以上
093	发动 Rush255 次
094	击败自己的复制角色
095	1 场战斗中に 3 次愤怒发生
096	咒文发动 999 次
097	连续 MP 消费胜利 100 次
098	通过魔物知识获得素材掉落 255 次
099	战斗 10 小时以上
100	击败魔物系敌人数数 999



【079】MP 合计吸收 99999：一般情况下只使用多次密着攻击就可以轻松完成这个收集，如果再求快捷的话，用 IC 绘画制作几个"ダークネス[illegible]"冲进敌人群里使用[illegible]"即可轻松达[illegible]就是七星の洞窟 B1[illegible] rush 状态以避免[illegible]

[illegible]伤害击破敌人：达成这[illegible]造成伤害，需要[illegible]为 20 敌人才行。[illegible] B6、B7 找 121 号[illegible]ナイトレディ。首先武器[illegible]"和"毒攻击[illegible]敌人连续用通常攻击[illegible]。接着就安心等几[illegible]毒死即可。

[illegible]ヒーリング回复受[illegible]首先需要让最大 HP 为[illegible]"合成到防具和[illegible]。辅助技能装备 10 级的"HP ブースト"后再卸下。接着使用 1 个"ブルーベリィ"和 2 个"奇妙な果实"，这样现在的 HP 应该是 5001。辅助技能装备 10 级的"レトロヒール"，在战斗中发动 3 次(达成后要卸下)，这样 HP 应该是 5901。这时候使用 10 级的"ヒーリング"即可达成条件。

【069】用 4 种属性攻击击破敌人：ミュリア自己本身有水、雷、暗 3 种属性，还有 1 种属性需要用 IC 绘画制作其他属性的魔法卡片才可以达成。

【018】バーサーク状态击破敌人：由于ミュリア本身没有这个技能，需要使用道具"种割れトウガラシボトル"来达成这个条件。

【095】在 1 场战斗中发动 3 次怒：发动怒的要求是同伴战斗不能，发动后 rush 会马上 MAX，装备辅助技能"レイジ"可以增加发动怒的概率。我们可以利用合成防具和饰品让一个同伴的 HP 降到 1，并且把 ATK 也降到 0，然后让该同伴不断去攻击敌方即可。同理可以简单达成 077 收集。



【001】HP回复777：实施对象为255级的サラ自己，防具合成1个"银の圣杯"（HP+3%），2个"妖术の纹章"（HP-60%），饰品合2个"妖术の纹章"（HP-40%），2个"ベルベットリボン"（HP+40），这样最大HP为1933，使用10级的"フェアリーヒール"即可达成。】

【044】HP回复7777：实施对方为255级的レイミ。武器合成1个"スプリガンジュエル"（最大HP减半，122号敌人スプリガン分析率达到100%所做的宝石），防具合成1个"コンシード"（HP+10%），1个"ルビー"（HP-300），饰品直接用1个"妖术の纹章"（HP-20%）即可。这样最大HP为21934，使用10级的"フェアリーヒール"即可达成。

【086】HP回复77777：实施对象为255级的エッジ。防具合成1个"コンシード+"（HP+20%），1个"スタールビー"（HP-800），饰品合成一个"スタールビー"（HP-500），这样最大HP为95971，使用10级的"エクスヒーリング"即可。

【097】跳跃5555回：可以用橡皮筋固定摇杆的一个方向，然后×键也固定下即可挂机。

【084】HP吸收合计50000：用IC机械制作多个"HP吸引ユニット"，然后对敌人使用即可。

【095】MP吸收合计99999：用IC绘画制作几个"ダークネスブレード+"，然后冲进敌人群里使用"ダークネスブレード+"即可轻松达成。比较好的对象就是七星の洞窟B1的毒蜂，最好先发动rush状态以避免动作被打断。

【071】在1秒内成功发动复活魔法レイズデッド：首先让サラ对1个同伴发动"レイズデッド"，然后切换该同伴使用"リスキー－自爆ボム"自杀。如果时间掌握好，就可以拿到这个收集。

【070】连续ガッツ战斗不能失败10回：尽量把HP，因为HP越高，战斗不能回避失败概率越高。然后不断承受敌人攻击即可达成。

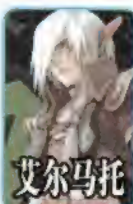
【100】最终BOSSサタナイル5分钟击破：最终BOSS的HP为263万，需要先强化装备才能简单完成这个条件。装备最强通用武器"レーザーウェポン"，属性合成4个"HP伤害+35%"，其余15次全部合3A纹章"トライエンブレム"。饰品合"攻击判定+3"，ATK不够的话饰品还需要合ATK+10%。开始可以先让攻击高的角色大幅削弱其HP，最后让サラ发动rush后用通常攻击去打就可以了。

序号	要求
001	HP回复值777
002	只用武器攻击击败敌人
003	逃走成功20次
004	跳跃100次
005	攻击敌人弱点部位
006	HP吸收合计3000
007	风属性咒文で弱点属性攻击
008	最大伤害值1000
009	帮助麻痹状态的同伴回复
010	以技能"ウィンドブレード"命中3名敌人
011	空中敌人击败数10
012	以近身攻击击败敌人
013	逃走成功40次
014	跳跃300次
015	击败动物系敌人数100
016	HP吸收合计4000
017	光属性咒文で弱点属性攻击
018	最大伤害值4000
019	帮助毒状态的同伴回复
020	咒文咏唱中获得胜利
021	只用技能"シャイニィランサー"击败敌人
022	吸收风属性攻击
023	逃走成功60次
024	跳跃500次
025	吸收光属性攻击
026	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
027	帮助沉默状态的同伴回复
028	最大伤害值10000
029	HP吸收合计5000
030	通过动物知识获得素材掉落20次
031	空中敌人击败数100

序号	要求
032	MP吸收合计200
033	逃走成功100次
034	以冻结破坏击败敌人
035	跳跃777次
036	斗技场单人20胜
037	吸收雷属性攻击
038	帮助战斗不能的同伴回复20次
039	帮助诅咒状态的同伴回复
040	最大伤害30000
041	战斗中10次咏唱HP回复咒文
042	HP吸收合计8000
043	对濒死状态的4名同伴发动"フェアリーヒール"
044	HP回复值7777
045	滞空时间合计30分钟
046	MP吸收合计1000
047	连续逃走成功10次
048	跳跃1000次
049	战斗中变成南瓜
050	斗技场单人50胜
051	帮助南瓜状态的同伴回复
052	最大伤害值50000
053	HP吸收合计12000
054	通过动物知识获得素材掉落50次
055	空中敌人击败数500
056	MP吸收合计5000
057	连续逃走成功20次
058	跳跃1500次
059	击败动物系敌人数300
060	帮助战斗不能的同伴回复99次
061	帮助冻结状态的同伴回复
062	最大伤害值70000

序号	要求
063	HP吸收合计20000
064	以技能"トルネード"同时命中2名敌人
065	对同伴施加"グロース"状态4次
066	滞空时间合计60分钟
067	MP吸收合计10000
068	连续逃走成功30次
069	跳跃2000次
070	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能失败10次
071	1秒钟以内帮助同伴回复战斗不能
072	以咒文回复气绝状态
073	斗技场单人100胜
074	最大伤害值99999
075	HP吸收合计30000
076	通过动物知识获得素材掉落100次
077	空中敌人击败数1000
078	MP吸收合计30000
079	击败动物系敌人数500
080	跳跃3333次
081	帮助战斗不能的同伴回复300次

序号	要求
082	连续通过动物知识获得素材掉落2次
083	斗技场单人200胜
084	HP吸收合计50000
085	以技能"ブラストハリケーン"击败敌人100次
086	HP回复值77777
087	MP吸收合计50000
088	击败最终BOSS"サタナイル"
089	跳跃4444次
090	斗技场单人50连胜
091	以技能"ノーティスライト"命中3名敌人
092	滞空时间合计90分钟
093	通过动物知识获得素材掉落255次
094	战斗中变成南瓜100次
095	MP吸收合计99999
096	击败自己的影子角色
097	跳跃5555次
098	帮助战斗不能的同伴回复999次
099	击败动物系敌人数999
100	5分钟内击败最终BOSS"サタナイル"



【059】连续同样伤害2次：用那些固定伤害的道具即可轻松达成。

【090】敌人死亡后超过9000伤害：也就是所谓的鞭尸，尽量提高ATK，不足部分也可以用技能"バーサーク"补足，然后发动rush combo出"吼龙破"即可达成。

【004、025、048、068、087】需要HP剩余规定1～5范围胜利，HP剩1可以直接使用"饮んだらキケン！"就可以达成。其他的可以利用弱的敌人来微调。

【099】连续HP不回复100连胜：这个本身没什么难点，需要注意的是粉色晶格奖励也算入其中，必须排除。

【100】HP在5%以下击破敌人100次：依然需要注意粉色晶格的奖励，可以和上面条件一起完成。

【057】连续不获得物品掉落20次：打斗技场即可，因为斗技场不会掉落物品。

【098】击破数3万：由于原先X360版的挂机方法无效，使得这个收集非常花时间和乏味。便捷的方法还是找七星の洞窟B1入口附近的毒蜂和蝙蝠，完成所需时间大概60小时左右。最终迷宫创生宫殿有处地方可以利用BUG使敌人无限出现，不过这个BUG经过多次测试有死机的可能，所以就不具体说明了。

序号	要求
001	挑发20次
002	伤害数值999
003	最大伤害值1000
004	以HP5获得战斗胜利
005	一击击败敌人10次
006	击败虫系敌人数100
007	发动sight out20次
008	以倒地攻击击败敌人
009	击败数108
010	首先攻击30次
011	连续胜利30次
012	以"バーサーク"状态击败敌人
013	最大伤害值4000
014	瞬杀金属盗贼敌人
015	一击击败敌人40次
016	伤害数值4444
017	只用咒文击败敌人
018	发动sight out50次
019	持续"バーサーク"状态2分钟
020	击败Rush中的敌人
021	最大伤害值10000
022	偷袭战斗胜利30次
023	斗技场单人20胜
024	最大伤害20000

序号	要求
025	以HP4获得战斗胜利
026	一击击败敌人100次
027	击败诅咒状态的敌人
028	击败敌人数200
029	伤害数值9999
030	击败敌人数400
031	通过虫知识获得素材掉落20次
032	连续无伤害胜利10次
033	挑发100次
034	最大伤害值30000
035	首先攻击100次
036	一击击败敌人300次
037	瞬杀金属盗贼敌人数50
038	发动sight out200次
039	斗技场单人50胜
040	背后攻击で击败
041	击败敌人数666
042	伤害数值44444
043	击败虫系敌人数300
044	最大伤害值50000
045	偷袭战斗胜利60次
046	连续一击击败敌人10次
047	敌人全体逃走
048	以HP3获得战斗胜利

序号	要求
049	持续"バーサーク"状态5分钟
050	以技能"ロックレイン"完成8HIT
051	通过虫知识获得素材掉落50次
052	连续无伤害胜利20次
053	击败敌人数1000
054	连续"ガード"防御15次
055	连续一击击败敌人20次
056	最大伤害值70000
057	连续未获得素材掉落10次
058	发动sight out1000次
059	连续给予相同伤害值2次
060	击败敌人数2000
061	斗技场单人100胜

序号	要求
062	首先攻击200次
063	挑发200次
064	最大伤害值99999
065	Over Kill伤害值30000
066	连续一击击败敌人30次
067	击败敌人数4444
068	以HP2获得战斗胜利
069	击败虫系敌人数500
070	担任战斗队长120分钟
071	通过虫知识获得素材掉落100次
072	偷袭战斗胜利100次
073	斗技场单人150胜
074	瞬杀金属盗贼敌人数100

序号	要求
075	连续一击击败敌人40次
076	首先300次
077	击败诅咒状态的敌人100次
078	连续"ガード"防御20次
079	击败敌人数8000
080	不回复HP获得50连胜
081	斗技场单人200胜
082	连续通过虫知识获得素材掉落2次
083	连续未获得素材掉落20次
084	连续"ガード"防御30次
085	连续一击击败敌人50次
086	击败虫系敌人数999
087	以HP1获得战斗胜利

序号	要求
088	击败自己的复制角色
089	击败敌人数15000
090	Over Kill伤害值90000
091	斗技场单人50连胜
092	挑发300次
093	首先攻击500次
094	挑拨加百列"ガブリエ・セレスタ"10次
095	连续一击击败敌人60次
096	通过虫知识获得素材掉落255次
097	挑拨昂翼天使"イセリア・クィーン"10次
098	击败敌人数30000
099	不回复HP获得100连胜
100	连续HP5%以下击败敌人100次

奖杯列表

名称	说明	奖杯
STAR OCEAN THE LAST HOPE-INTERNATIONAL-プラチナトロフィ	获得全奖杯	白金
アーツコレクション15%	战斗收集率15%	铜
アーツコレクション30%	战斗收集率30%	铜
アーツコレクション45%	战斗收集率45%	铜
アーツコレクション60%	战斗收集率60%	铜
アーツコレクション75%	战斗收集率75%	铜
アーツコレクション90%	战斗收集率90%	银
アーツコレクション Complete	战斗收集率100%	银
スペースシップコレクション Complete	飞船收集率100%	铜
ウェポンコレクション Complete	武器收集率100%	铜
モンスターコレクション50%	怪物收集率50%	铜
モンスターコレクション Complete	怪物收集率100%	银
アイテムクリエイション20%	道具收集率20%	铜
アイテムクリエイション40%	道具收集率40%	铜
アイテムクリエイション60%	道具收集率60%	铜
アイテムクリエイション80%	道具收集率80%	铜
アイテムクリエイション Complete	道具收集率100%	银
宝箱开封50%	宝箱打开率50%	铜
宝箱开封 Complete	宝箱打开率100%	银
クエストクリア50%	委托任务完成率50%	铜
クエスト Complete	委托任务完成率100%	银
アルマロス击破	主线流程中击败"エイオス海岸"BOSS"アルマロス"	铜
バラキエル击破	主线流程中击败"星の船"BOSS"バラキエル"	铜
サハリエル击破	主线流程中击败"カルディアノン・制御タワー"BOSS"サハリエル"	铜
地球脱出	主线流程中完成地球剧情	铜
タミエル击破	主线流程中击败"パージ神殿"BOSS"タミエル"	铜
真・アルマロス击破	主线流程中击败"ミーダの虫穴"BOSS"真・アルマロス"	银
コカビエル击破	主线流程中击败"En II・圣域"BOSS"コカビエル"	银
サタナイル击破	主线流程中击败"创生宫殿"BOSS"サタナイル"	银
斗技场Best30入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前30	铜
斗技场Best10入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前10	铜
斗技场优胜	斗技场单人及组队战斗排名获得第一	银
リムルエンディング发生	达成莉姆尔结局	铜
エイルマットエンディング发生	达成艾尔马托结局	铜
サラエンディング发生	达成莎拉结局	铜
バッカスエンディング发生	达成巴卡斯结局	铜
クロウエンディング发生	达成克罗结局	银
フェイズエンディング发生	达成菲兹结局	铜
レイミエンディング发生	达成蕾米结局	铜
メリクルエンディング发生	达成梅里库尔结局	铜
ミュリアエンディング发生	达成缪莉娅结局	铜
ガブリエ・セレスタ击破	击败隐藏迷宫BOSS"ガブリエ・セレスタ"	银
イセリア・クイーン击破	击败隐藏迷宫BOSS昂翼天使	金
ケラミ100のバーニィレース50勝	巴尼兔赛跑Class100获胜50场	铜
ケラミ100のバーニィレース100勝	巴尼兔赛跑Class100获胜100场	银
Universeレベルクリア	Universe难度游戏通关	银
Chaosレベルクリア	Chaos难度游戏通关	金

壁纸欣赏





INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

战神III 艺术珍藏



THE ART OF GOD OF WAR III







色彩的研究

我们对游戏中的一些关键地点的用色进行了仔细的研究。为了让游戏全局色彩更加和谐，我们也认真学习了光线。我们不想让冥府到处都是血腥的红色和燃烧的火焰，所以我们需要重新审视我们在其他所有区域中使用的色调，以此帮助我们决定要将冥府、冥河、冥府宫殿、三位审判者等等做成何种样子。

—— Cecil Kim



鸟瞰视点的图层 —— Cecil Kim

奥林匹斯之山

奥林匹斯拥有非常庞大且复杂的设定。在游戏的设定中，中心区（HUB）会发生重要事件，并且中心区和最下层的三位审判者之间由巨大的锁链连接在一起。外面，整个阳台还会与盖亚产生互动。在中心区的建筑外围，奎托斯会与赫尔墨斯展开一场追逐战，并且这里也是与宙斯大战的竞技场，通过这些情节，玩家会全览整个奥林匹斯山。创作中的挑战就是所有计划并不是同时作出来的。每件东西都是分别编辑和添加的，这让我们自己也很难说清最终的整体设定会是什么样子。电影过场部门给我们提供了巨大的帮助，帮我们在最后将一块块场景拼在一起。当时我自己已经无法掌握全局了，真的。

—— Cecil Kim



奥林匹斯概观 —— Cecil Kim

奥林匹斯宫殿之巅 —— Cecil Kim

大海兽之战 —— Jung Park


天蝎之战 —— Jung Park


盖亚的心脏 —— Jung Park


奥林匹斯山 —— Jung Park

克罗诺斯

这是我们在《战神III》的制作之初最先完成的设定画之一。目的是展示新作将要表现出的大魄力。这幅画曾经出现在一段视频中，首先视角被放大，聚焦在奎托斯身上，他似乎正在攀爬大山。随着视角慢慢拉远，才看出这实际上并不是一座山，而是一个巨大的泰坦——克洛诺斯的前臂。这幅作品不仅要在视觉上，而且还要从游戏玩法和设计的角度达到震撼内心的效果。所以我在创作这幅概念插图时就是要传递一种超越传统的感觉，就像游戏中让你大声惊呼的那种时刻。

—— Andy Park

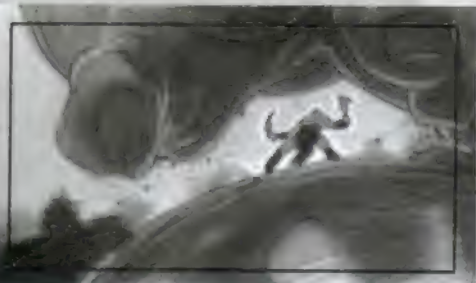
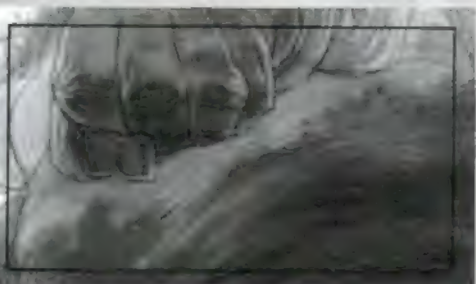




盖亚之战
故事图板摘选

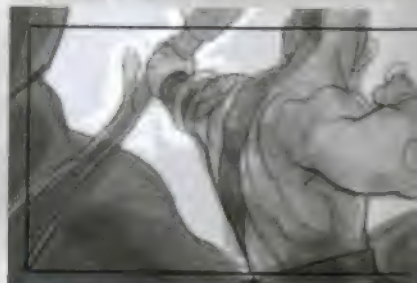
这两串选登的图板是从上到下的顺序看的，描述了盖亚和奎托斯之战。因为奎托斯和泰坦体积的巨大差异，所以他们的对手戏总是非常有趣。我喜欢制作故事画板，但是我作为一个角色概念画师没有太多机会做这些。我从自由职业者身上学到了非常多的东西，所以我向 Todd 大声求助，让他允许我画一些故事画板。

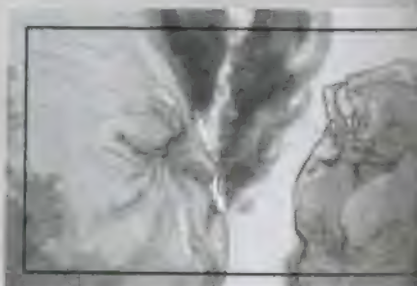
—— Izzy

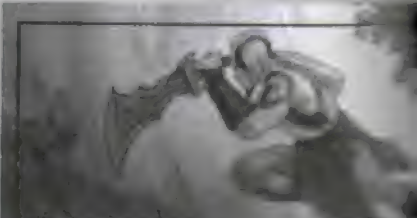












冥府沙漠 —— Jung Park

冥府背景 —— Jung Park



波塞冬和召唤兽 —— Andy Park

波塞冬

当我被问起这款游戏中哪个角色的设计过程最让我兴奋、最具有挑战性时，我的回答无疑是波塞冬和他的召唤兽。
是你在游戏开始时遇到的第一个 BOSS，就像过去的游戏一样，第一个 BOSS 都需要是令人难忘的，能让人感受到游
的冲击力。在设计波塞冬的过程中，我们得到了很多乐趣，我们让波塞冬从他的神／人形态变身成巨大的怪物化生
括大海兽、骏马、珊瑚礁、漩涡、蛇或鳗鱼等等元素。在奎托斯见到怪物化的波塞冬的整体前，这些触手像爪子一
接着，触手展开，疯狂的马型生物出现在玩家面前，这个过程非常有趣。

—— Andy

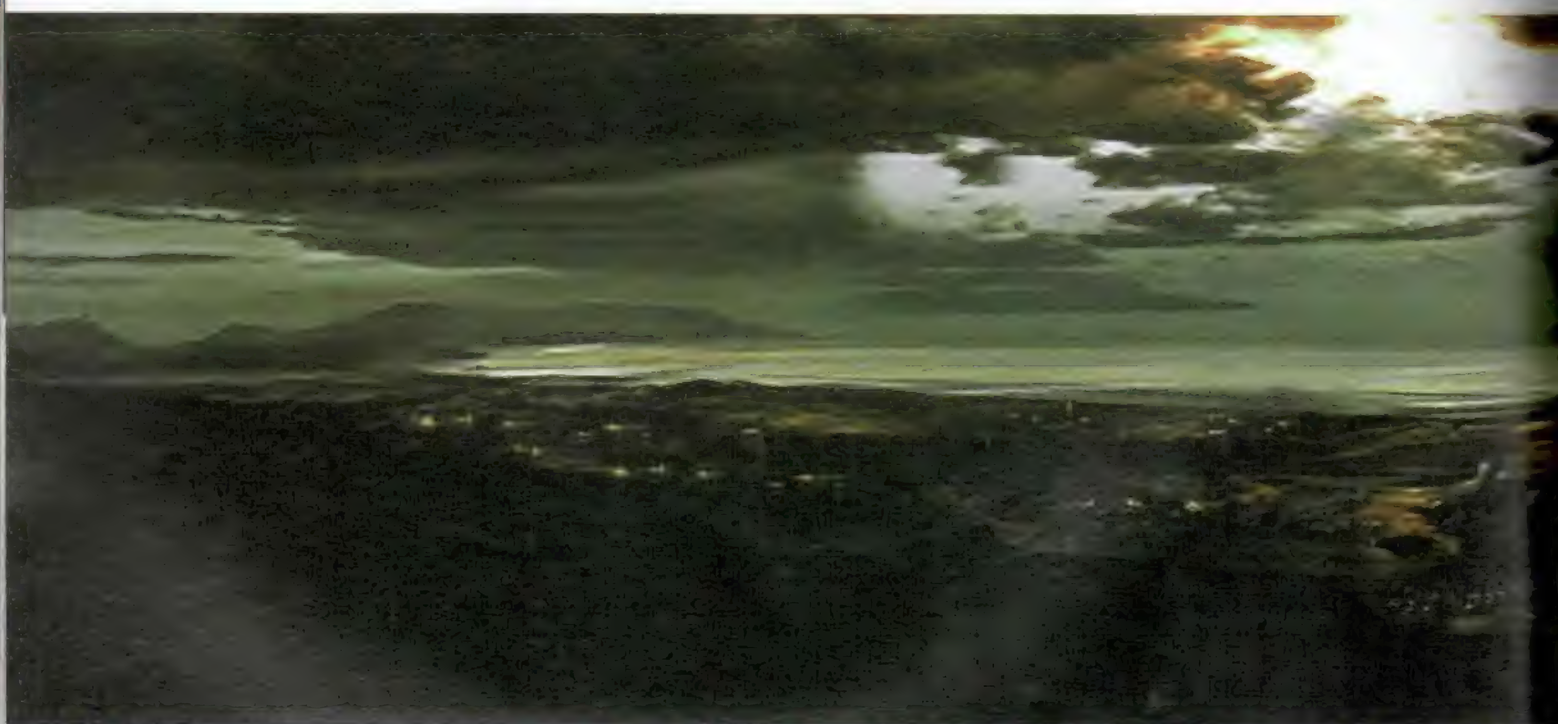


冥府

地下世界发生过几次巨大的变化。我们不想像其他游戏那样作出一个一片漆黑、鲜血遍地的场景。相比“地狱”，它在感觉上要更像“地下世界”。从冥府入口放眼望去，地平线边缘的光表现出整体空间的纵深感，同时也告诉我们外面的正常世界就在离我们不远的地方。

—— Cecil Kim





冥府早期概念图 —— Cecil Kim



赫尔墨斯壁画 —— Cliff Childs



穹顶 —— Jung Park & Shane Estanislao

阿佛洛狄忒的寝宫 —— Izzy

阿佛洛狄忒

爱神的创作是一次充满乐趣的挑战。仅仅是收集与她的相关素材这件事就会让其他任何公司的监管部门对我的互联网使用情况亮出百万红旗。(我的工作……呃……比较复杂，哈！)。【注：意指搜索了太多色情素材。】我们知道她将是色情迷你小游戏的角色。因此，她的淘气形象让你无法拒绝一次次按下圆圈键。我知道我成功了，所以不要在你连续玩了四五次之后就急着对自己定性。你是被人操纵了。

—— Izzy

小天使 ——



潘多拉

让潘多拉表现出正确的年龄特征是非常困难的，而且这样做也不太对劲——我们希望她漂亮而且勇气十足，而不是性感或莽撞。

—— Izzy

训练鸟身女怪哈耳皮埃的洞穴 —— Jung Park


潘多拉巨钳 —— Jung Park


训练鸟身女怪哈耳皮埃的洞穴 —— Jung Park



机械钻头 —— Jung Park







伊卡洛斯入口 —— Jung Park

奥林匹斯底层洞穴

在进入伊卡洛斯通风竖井前进入这里。在杀死太阳神赫利俄斯之后，你使用他的头照明并开创通路。我非常喜欢将人造建筑和自然元素结合在一起创造一副图画。我们利用了非常多的金属和木制元素，通过一些微妙的色彩让这些东西在石头洞穴中突显出来。

—— Jung Park

代达罗斯迷宫锁盘草稿 —— Cecil Kim

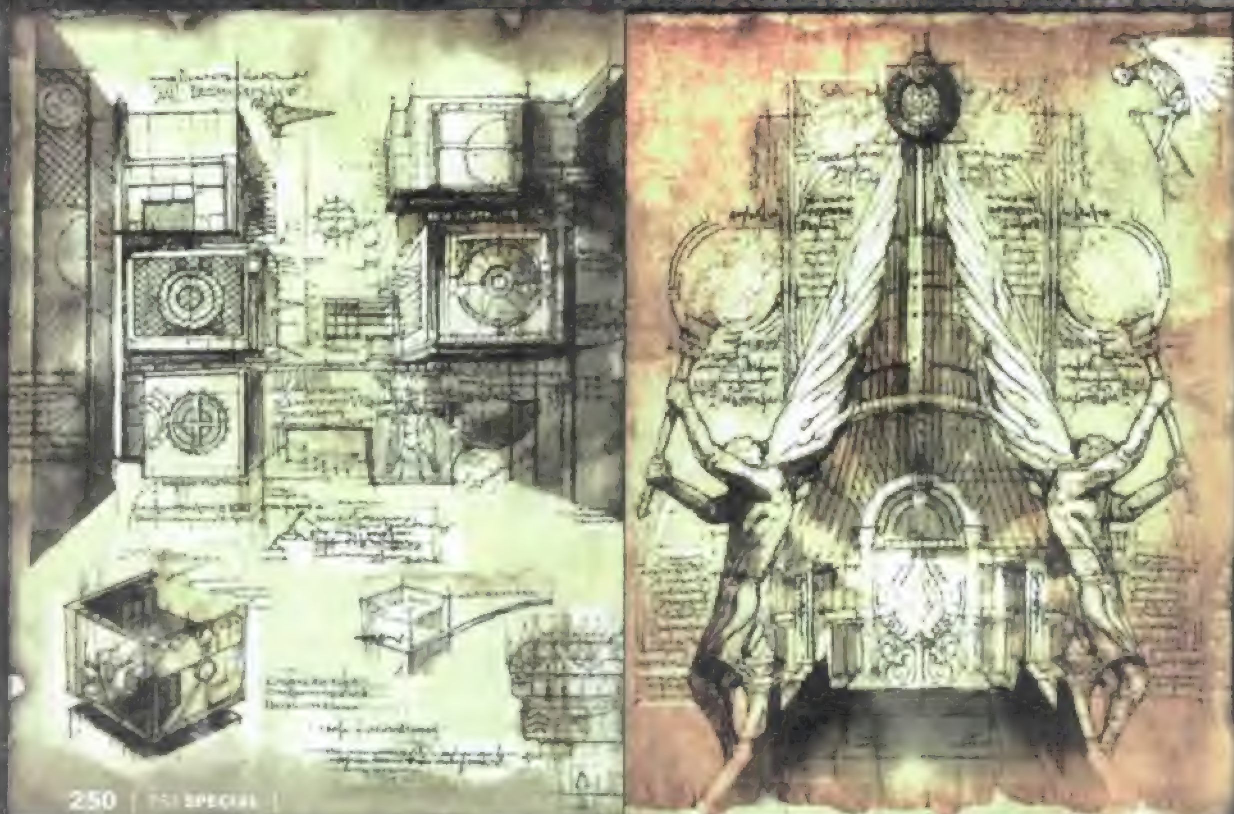


代达罗斯伊卡洛斯之翼机械原理

在《战神》第一作中，我们以建筑师的蓝图创作出潘多拉神殿。这一次，我们想要一个代达罗斯用毕生精力搭建的奥林匹斯。起初，我们想要展示奥林匹斯神殿、潘多拉的笼子等微型模型和他设计的一些原稿——就像一个博物馆一样。这里，我创作出这些蓝图，以展示他在工程学上的创造力，就像莱昂纳多·达芬奇的草稿一样。这些都是用一支老旧的墨水笔在带着水色的纸上完成的。Izzy 帮助我完成了伊卡洛斯之翼的部分，在那张图上你可以看出他模仿的那些假笔迹和我的风格稍有不同。

—— Cecil Kim

代达罗斯迷宫立方体设定，潘多拉笼子设定 —— Cecil Kim



代达罗斯伊卡洛斯之翼机械原理 —— Izzy，Cecil Kim

中心区用上帝之眼才能看到的壁画 —— Cliff Childs



赫淮斯托斯的密室 —— Cecil Kim



冥河 —— Cecil Kim

冥府早期概念图

我们在项目开始时进行冥府的研究与开发会议，Cory 想看看我们想要如何将"冥府"诠释成属于我们自己的版本。这些特殊的概念图帮助我们看清如何简化建筑并且仍旧能有希腊的风格。我们将比例奇特的东西合并在一起，为地下世界创造出一种神秘的感觉。

—— Cecil Kim

冥府宫殿，上层房间 —— Cecil Kim

冥府宫殿，内部 —— Cecil Kim




冥府结缔组织 —— Cecil Kim

冥府结缔组织

你在这里获得阿波罗之弓。在开发的最后阶段对这部分进行了重新制作，才让确定这个区域的整体色调的工作相对简单了一些。

—— Cecil Kim

BOSS 战草稿 —— Andy Park









独眼巨人之战 —— Andy Park

奇美拉之战 —— Andy Park

BOSS 战

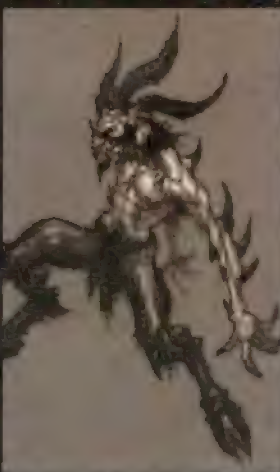
根据市场推广的需求绘制了这些画稿，有些是为了杂志封面特别创作的。在创作这种图画时我获得了非常多的乐趣，因为它们可以讲故事。并且一般情况下，《战神》的市场推广图画上，都不止有一件事情发生。寻找能帮助我们将这类型的游戏卖出去的精彩瞬间是一种挑战。当然，以这些为目的的图片要表现出野性、血腥和让人兴奋的情景。不管BOSS有多大，你都知道体型小到无法比拟的奎托斯一定会找到将他的敌人肢解的方法。

—— Andy Park

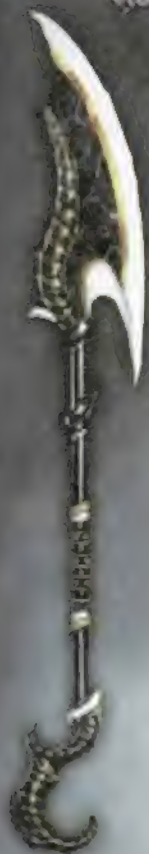


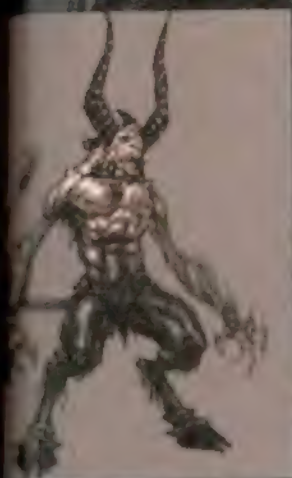












萨提尔

当我设计一个角色或生物时，我喜欢幻想它的性格和故事。所以，对于我来说，角色的动作和面容能反应出非常多的内容。我们的目的是创造出可辨识性强并且形象独特的生物。当然，必须限定在他拥有羊脚、人身这两个特征之内。并且，这是《战神》游戏，我知道我必须创造一个凶残善战的萨提尔。我希望他表现出强壮和敏捷，就像一个杂技演员。我幻想他借助自己的棍棒在敌人身边跳来跳去，就像一个马戏班的杂技演员。最后，我给他一套可以反应山羊特征的盔甲。他能够隐藏自己不太像山羊的真实面容，也许，他很讨厌自己现在变成的样子。

—— Andy Park



扯下赫利俄斯的头颅 —— Izzy

尼米亚护手

战斗设计小组来到我们部门，想要一些古代的拳套，让奎托斯可以挥舞着它们攻击敌人。当我研究古希腊拳击时，我发现他们真的有一种和拳套相似的东西叫做 Cestus（护手），所以我开始按着这个思路进行下去。在一段反复推敲之后，我们最终确定了现在这种在奎托斯拳头末端装上类似锤子头的装备。在前臂外围还围绕着增加配重的金属，为了在打击目标时可以获得额外的伤害。它被大部分人喜欢，但是它的样子有些简单和无聊，所以我们将海格力斯的狮子主题融入其中，浑然天成！

—— Izzy

尼米亚护手概念图 1 和 2 —— Izzy







尼米亚护手多面图 —— Izzy

宙斯之战竞技场

外层的岩石形状很像鹰的翅膀。它们都在最终战中被摧毁。这个区域是宙斯进行仪式的地方，禁止人类进入。

—— Cecil Kim



宙斯之战故事画板 —— Izzy

流亡剑

我本来想在流亡剑的柄上添加一些骷髅装饰，以此和之前《战神》作品中的混沌之刃相匹配。这里还要多谢 Tyler Breon 的帮助。因为流亡剑是雅典娜的礼物，而不是阿瑞斯送的，它需要更多闪闪发光的金属饰物，而不是一堆野蛮人的装饰。

—— Cecil Kim







从上到下依次是三位审判者雕像：
莱达曼萨斯、爱考士、迈诺斯 —— Izzy



三位审判者传送口 —— Jung Park

三位审判者

这是我在整个游戏中最喜欢的一个区域。三个人物雕像抓住奥林匹斯的锁链。我想要将这里的环境作出一种干燥的沙漠那样的感觉。我想要传达的感觉是，这里的一切都枯竭、饥渴。为了获得灵感，我去了巴加洞窟（Bhaja Caves）和类似的地方，那里的绝大部分建筑装饰都是石头上的浮雕或石头雕塑。

—— Jung Park



三位审判者狭窄过道 —— Jung Park


赫拉王座竞技场细节 —— Cecil Kim

3D 竞技场

艺术指导 Ken Feldman 让一个巨大的雕像抓住整个竞技场的想法实在是太棒了！没有更好的方法可以诠释海格力斯了，这也是适合奎托斯和海格力斯这两个强大的战士对决的完美战场。终极决战！

—— Lewis Walden







海格力斯

海格力斯是一个古怪的角色，因为他已经在《战神 II》中由 Charlie Wen 设定好了。所有人都很喜欢这个设定，但是我们决定要将他变得更强壮，这样才能更好地作奎托斯的对手。我开始在 Charlie 之前的原画基础上扩充这个形象，增强了肌肉，添加了盔甲，不过 Charlie 原画的精华都绝对还保留于此。

—— Izzy

奥林匹斯花园

这是赫拉的花园。这是在这个领域发明出来的最困难的谜题。创造这里的环境充满乐趣。我希望让这里拥有华丽的建筑风格，到处都是苍翠繁茂的植物。我在设计这座桥和轴心的时候获得了更多的乐趣。

—— Jung Park

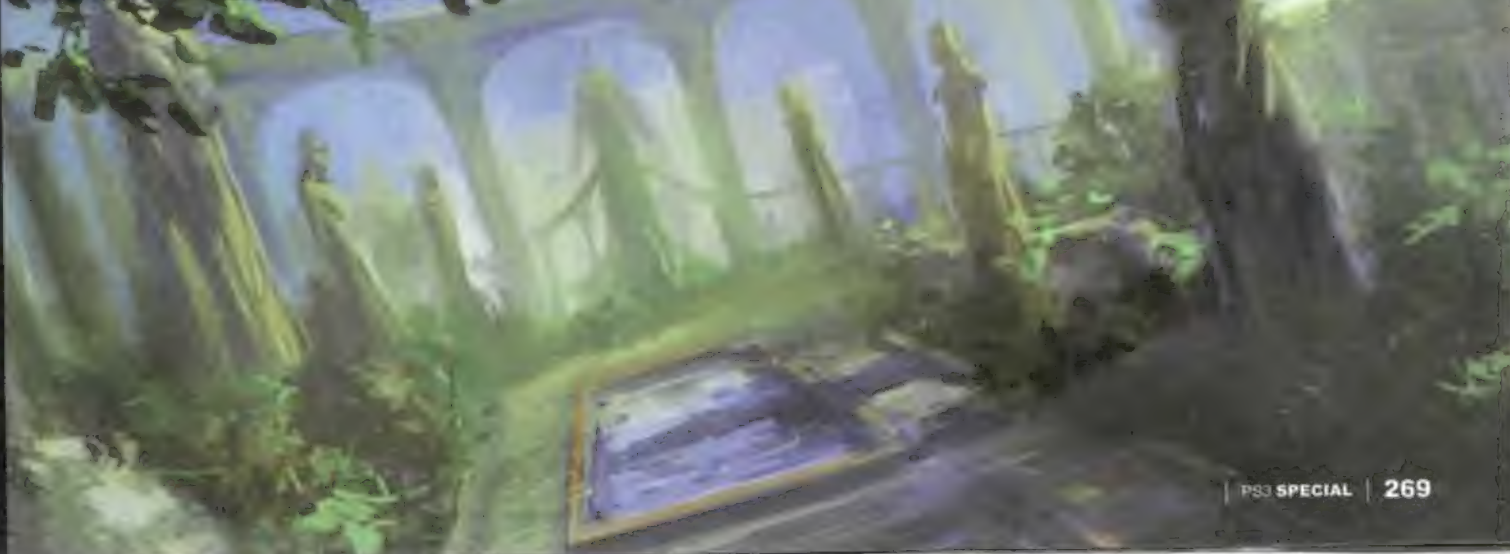




奥林匹斯花园 —— Jung Park



奥林匹斯洞穴 —— Scott Seeto



奥林匹斯花园 —— Scott Seeto





奥林匹斯哨兵

你在整个游戏的过程中都会常看到哨兵，设定这些敌人的外形是一种挑战。因为哨兵是除了奎托斯外，在整个游戏中最常见到的角色。他需要足够简单，但是又要让人容易辨识出是一个哨兵，也就是说在一些方面要有特殊之处。这款游戏中使用的技术允许我们让哨兵拥有暴露出骨架的不同身体特征。通过这种方法，每一个哨兵都能和其他的有细微差别。但是我还是非常喜欢这些角色身上的暗蓝色色调。我想这是对奎托斯红白色调的补充。

—— Andy Park



赫尔墨斯之路 投石车 —— Cecil Kim

赫尔墨斯之路 火灾 —— Cecil Kim



赫尔墨斯之路 宫殿 —— Cecil Kim



赫尔墨斯之路 雕塑升降机 —— Cecil Kim

赫尔墨斯之路

在这个区域，奎托斯追赶赫尔墨斯，整个世界都在他们身边坍塌和爆炸。整个过程发生地非常快，但是我们希望确保能有一种“没有东西可以阻挡住我”的爽快瞬间。

—— Cecil Kim



赫尔墨斯之路 画卷墙 —— Cecil Kim

未采用原画



独眼巨人正身像 —— Izzy



独眼巨人最初设定 —— Izzy





独眼巨人画像 —— Izzy

独眼巨人

我非常想为《战神》世界中的独眼巨人增加一些东西。我试着创作出一个拥有巨大体型、壮实肌肉、像搬运工一样的怪物，而且他能聪明地靠近他的敌人，与我们之前见过的那些绿色矮胖的笨拙怪物有一定的区别。他拥有水手的纹身，蓄着长胡子等等特征。我们甚至在弃用这种企划前进行了建模和动作调整等工作。不过最终我们还是用回了之前《战神》作品中的独眼巨人。

—— Izzy



关押独眼巨人的区域 —— Cecil Kim



伊卡洛斯之谜，上层谜题 —— Cecil Kim

墙壁疾走

我基本上算是一个角色／生物概念画师，但是同样也喜欢绘制环境概念图。最后从游戏中砍掉了这些画描绘的场景——这是时有发生的事情。但是我在设计这个场景、完成这些设定的过程中获得了极大的乐趣。在这里，奎托斯使用刚刚获得的赫尔墨斯之靴在四块转动的浮雕板子上飞奔。最后还有一块巨大的墙壁压向奎托斯，墙壁上的钉刺上还残留着之前没有成功通过这里的牺牲者的尸体。

—— Andy Park

冥府走墙之路 —— Cecil Kim

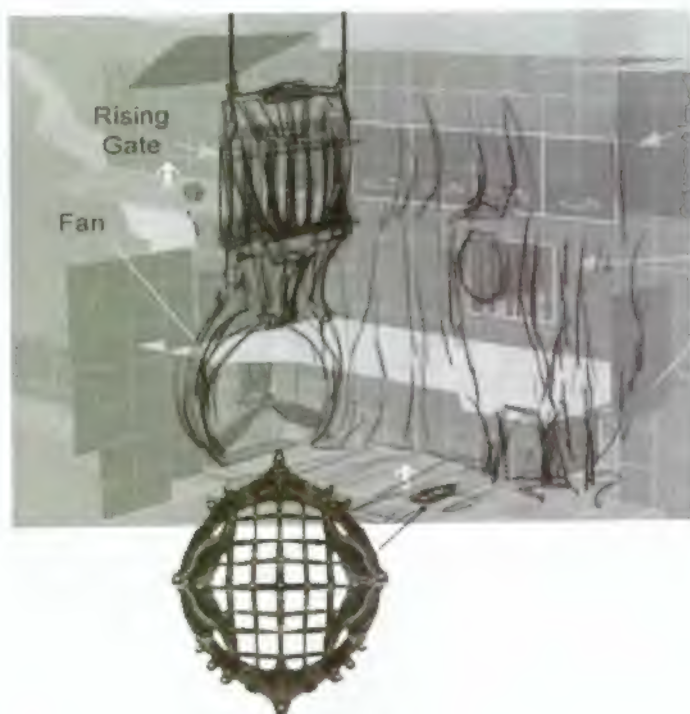
冥府走墙之路 —— Andy Park

房间大门 —— Jung Park

水力系统 —— Jung Park



水力系统，小房间 —— Jung Park





下水道盖子

水力系统

这个区域是冥河的结缔组织区域的一条通路。通过这个区域，你可以看到被酷刑折磨的人型雕塑镶嵌在墙壁中。我将这个地方想像成进入地狱的最初一段路程。

—— Jung Park



DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol.9数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 《GT赛车5》小特辑、《战神III》小特辑和《超级街头霸王IV》小特辑，以及《白骑士物语2》、《丧尸围城2》、《失落的星球2》、《索尼克4》、《征服》、《变形金刚 塞伯坦之战》、《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》、《前线任务 进化》、《钢铁侠2》、《杀出重围3 人类革命》等21个游戏的33段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 壁纸部分包括《GT赛车5》、《最终幻想XIII》、《暴雨》、《战神III》、《变形金刚 塞伯坦之战》、《波斯王子 遗忘之砂》、《正当防卫2》、《永恒的尽头》、《孤岛危机2》、《荣誉勋章》、《神曲 地狱篇》、《死亡空间2》、《脱狱潜龙 惩罚》、《争分夺秒》、《猴岛小英雄2》、《Brink》、《异形大战铁血战士》、《最高指挥官2》等多款游戏的近80张精美壁纸；另有《51号星球》趣味漫画、《暴雨》原画集、《怪物大战外星人》原画和《魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗》全CG，总共超过270张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 "《战神》系列"三部作品的原声音乐集、《生化奇兵2》原声音乐集、《最终幻想XIII》原声音乐集、《野兽家园》原声音乐集、《魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗》的角色歌曲和原声音乐集，总数达300首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 "奖杯图标大集合4"收录了《战神III》、《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》、《暴雨》、《电锯惊魂》、《狂热摔角传奇》、《51号星球》、《真·三国无双 联合突袭》、《迷你忍者》、《特种部队》、《豚鼠特攻队》、《虚拟宠物猴》、《野兽家园》等光盘及PSN游戏的奖杯图标，分辨率为240×240，格式为PNG(2010年的部分新游戏凡奖杯取得条件为"隐藏"的情况，奖杯图标无法提供较大版本，以64×64的小图标代替)，总数超过350个。

使用指南 "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。另附赠了"PS3奖杯开启音效"的MP3文件，让取得奖杯的愉悦心情常伴你的左右。



内容包括 《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《虚拟宠物猴》、《MAG》、《暴雨》、《尘土飞扬2》、《刺客信条II》、《恶魔之魂》、《辐射3》、《黑暗血统》、《横行霸道IV》、《荒野大救赎》、《吉他英雄 金属制品》、《极品飞车》、《寂静岭》、《狂野西部 生死同盟》、《猎天使魔女》、《龙骑士》、《龙之世纪 起源》、《梦幻之星ONLINE》、《胖公主》、《潜龙谍影 崛起》、《荣誉勋章》、《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》、《神曲 地狱篇》、《生化奇兵》、《生化奇兵2》、《生化危机5 失落的噩梦》、《使命召唤 现代战争2》、《未知海域2 纵横贼道》、《野性传奇》、《异形大战铁血战士》、《战场的女武神》、《战地 恶人连2》、《战神》等游戏的主题，总计45个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"PS3/THEME"文件夹，再将准备放入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题。当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

勘误

由于负责编辑在排版时将未校验前的文本误发给美编，导致《如龙4》分支任务部分内容存在较多问题。以下内容为需要纠正的分支任务，特此更正。如给您的使用带来不便，我们深表歉意。

153页 第一部・第二章

◆グルメレポーター

在泰平通り东侧的药店前与倒在地上的男子对话，之后前往チャンピオン街处的“亚天使”与味川对话选择“教える”。之后按照“七福通りの韩来”→“特上ロース”→“特上ハラミ”的顺序选择。过一段时间后回到“亚天使”与味川对话，获得5万圆报酬。再次和他对话又会出现选项，按照“ピンク通り里の九州一番星”→“本场の浓厚なとんこつ”→“九州直送の明太子”的顺序选择，过一段时间后再次回到“亚天使”与味川对话，会获得5万圆报酬与稀有物品和经验值的奖励。

注： 如果选择顺序不对的话，金钱会相对减少，稀有物品则不会获得。

153页 第一部・第二章

◆キャバクラ攻略法・秋山篇

在七福通り“MEB”前与南泽对话，再和“なだめる女”对话，之后去夜店“JeweL”和“SHINE”，以自由的方式入店先取得小姐的名片，之后再次指名她们，随后前往神室地下街的酒吧“Cuez BAR”选择对应的小姐来回答南泽的问题。

人物	问题	回答
Rio	好きな饮み物	シャンパン・ロゼ
Rio	饲っているペット	犬
Rio	チャレンジしたい仕事	セクシータレント
水谷望爱	特技	バレエ
水谷望爱	好きなもの	チキンバスケット
水谷望爱	好きなタイプ	运转のうまい男
爱原エレナ	好みのタイプ	オラニャン系の金持ち
爱原エレナ	出身地	京都
爱原エレナ	好きなもの	山崎12年

注： 全部答对后获得报酬，如果答错一个的话，金钱会相对减少。每次回答完后选择“ばっちりだ”结束对话，之后离开酒吧再次返回拿到报酬。

153页 第一部・第三章

◆弟子の反抗

在剧场前广场会碰上前来搭讪的有马，之后返回公司与盐原对话。在来到“Mストア”附近的白色大厦前与被金钱困扰的男子对话（电线杆旁边打电话的男子），之后进入前面的白色大厦，随后与盐原战斗，胜利后任务完成。

154页 第一部・第三章

◆花ちゃんの忧郁

在韩来前发生“特选カルビ购入”事件，之后回到公司与花对话，之后去以下四个地点分别和NPC对话。

1. 如果选择第一项，去七福通りMEB店内与喜欢大胸的男子对话
2. 如果选择第二项，去中道通り“クラブセガ”附近与ネット男子对话
3. 如果选择第三项，去剧场前广场自动发生剧情
4. 如果选择第四项，去ミレニアムタワー前的夜店“エリーゼ”与店长对话

在最后选择的场所附近有一个动机险恶的经营者（旁边擦眼镜那个），和他对话后再来到ピンク通り入口处的将棋店白色的招牌附近与キャッチの男对话。

154页 第一部・第三章

◆伪札

在公司与林田对话触发任务，之后去寿司吟和老板对话，再去ポッポ中道通り里店与店长对话，接着去“ポルケーノ”与店员对话，来到公园前通り和流浪汉对话，最后在神室町步行时接到电话。在ピンク通り前春树屋附近与相书きの男对话，随后发生追捕战斗。接下来在夜晚的时候坐的士去码头与可疑的男子战斗，胜利后完成任务。

154页 第一部・第四章

◆リトライ

在天下一通り入口与盐原对话，然后在前面（橙色招牌处）与流氓对话换得“腹痛用の药”，之后在中道通り和中年人（紫色西装）对话选择“渡す”，然后换得“コンサートのペアチケット”，接着来到天下一通り的入口处与男子交谈交换“名片”，最后来到剧场前的广场有根栏杆处与男子交换“高级そうな时计”，任务完成。

注： 肚子疼的男人有2个，这样来回很浪费时间，直接用“ボールペン”和ミレニアムタワー前的作曲家对话就能换到“腹痛用の药”。

154页 第一部・第四章

◆类似品に注意

在泰平通コインロッカー（储物柜）的西侧与“被假的天空融资公司欺骗的男人”对话，前往剧场前通り与气愤的女人对话打听假事务所的所在地，然后去公园前的ワークス上山入口处与熟人对话（武器店入口前的栏杆），在内河食堂白色招牌处调查选择“乘り入む”进入假事务所。与可疑的男人战斗胜利后完成任务，入手稀有道具“超高电压电池”。

154页 第二部・第三章 住所开放后

◆残侠

和七福通り儿童公园前的片桐、入江对话，随后在天下第一街的第三公园处帮助片桐打跑流氓，离开一段时间后（推荐坐个出租车去码头）返回，在天下一通り第三公园处再次和他们对话，任务完成。

155页 第二部・第三章 西侧公园调查后

◆亲と子

在神室剧场前能看见一个站着的公司职员(从储物柜到剧场的那段路上),在他附近会发生事件,随后选择“どれでも可”继续任务,再次选择“依頼を引き受ける”后充当真纪子的保镖,在七福通り东侧的七福停车场前和男子对话,随后发生战斗,胜利后完成任务。

155页 第二部・第三章 西侧公园调查后

◆演说妨害

在泰平通りミレニアムタワー前和正被袭击的沼井对话,之后选择“俺が见张っててやってもええで”协助他的演说,演说开始后找出员发出“へへ……”和“そろそろ暴れてやろうぜ”的组员(黑衣服和迷彩服的那2个),之后会和流氓发生战斗,胜利后任务完成。

注: 如果在演说开始后和那两个人以外的人对话3次,那么演说会宣告失败,而且任务会以“终”结束。

155页 第三部・第一章

◆恋人ナッテクレマスカ

在住所附近与フェイ对话触发任务,随后选择“わかった、恋人になってあげるよ”,来到チャンピオン街里侧再次和フェイ对话,之后会和石和发生战斗,胜利后得到稀有道具“瞬间冷却材MAX”。从チャンピオン街出来后再次与石和战斗,追着石和来到千两通り时会接到フェイ的电话,从ピンク街北侧的“PurpleMoon”抄近路(纪水亭招牌附近),选择“すぐに踏み入む”,抓到石和后任务完成。

155页 第三部・第一章

◆キャバクラ攻略法・谷村篇

在七福通り“MEB”前与南泽对话,再和“なだめる女”对话,之后让店员介绍去夜店“JeweL”和“SHINE”,以自由的方式人店先取得小姐的名片,之后再次指名她们,随后前往神室地下街的酒吧“Cuez BAR”选择对应的小姐来回答南泽的问题。

人物	问题	回答
河崎姬华	好きな食べ物	チキンバスケット
河崎姬华	悩み	嫌がらせをしてくる客がいる
河崎姬华	お笑いについて	好き
一木千洋	气をつけること	强い酒を頼まない
一木千洋	部活	歌舞伎
一木千洋	目标	女优になること

注: 全部答对后获得报酬,如果答错一个的话,金钱会相对减少。每次回答完后选择“ばっちりだ”结束对话,之后离开酒吧再次返回拿到报酬。

156页 第三部・第二章

◆车上荒らし

在剧场西北处、七福通り西路口处打听“车上荒”的传闻,之后去儿童公园前的车站发现正在搞破坏的男人,轻推左摇杆(可按住L1)慢慢接近他与其对话,之后选择“それ、その车の键なの?”。随后与可疑的男人发生战斗,胜利后获得稀有道具“赤い宝石”与2000经验值。

156页 第三部・第二章

◆上からの视线

在剧场前广场附近、マッハボウル的侧面(广场大广告牌的西面)与胆怯的女人对话,之后前往神室町西侧パチンコ屋的屋顶上,通过屋顶来到侧面的大厦发生事件,之后和屋顶上的偷窥犯展开追捕战,抓住后完成任务。

157页 第四部・第二章

◆キャバクラ攻略法・桐生篇

在七福通り“MEB”前与南泽对话,再和“なだめる女”对话,之后让店员介绍去夜店“JeweL”和“SHINE”,以自由的方式人店先取得小姐的名片,之后再次指名她们,随后前往神室地下街的酒吧“Cuez BAR”选择对应的小姐来回答南泽的问题。

人物	问题	回答
斋藤支静加	昼のお仕事	遗体修复师
斋藤支静加	恋爱テクニック	お背中を~
斋藤支静加	大好物	野菜スティック
森摩耶	他の职业	モデル
森摩耶	悩み	よく职务质问をされる
森摩耶	好きな食べ物	チョコレート

全部回答完后任务完成。

注: 全部答对后获得报酬,如果答错一个的话,金钱会相对减少。每次回答完后选择“ばっちりだ”结束对话,之后离开酒吧再次返回拿到报酬。

PS3专辑
PS3 SPECIAL



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-382-2
PS3专辑光盘定价：36元(DVD+手册)